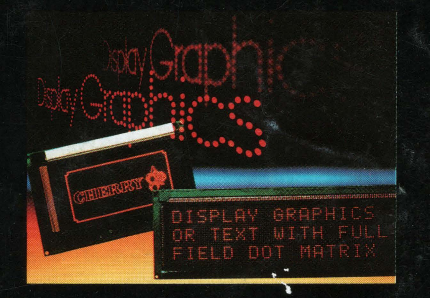


Die Softwarezeitschrift mit beiliegender Diskette
Ausgabe V/91 19,80 DM / 19,80 sFr. / 149,— öS

Für alle IBM PC/XT/AT und kompatible Computer auf 5¼ Disk

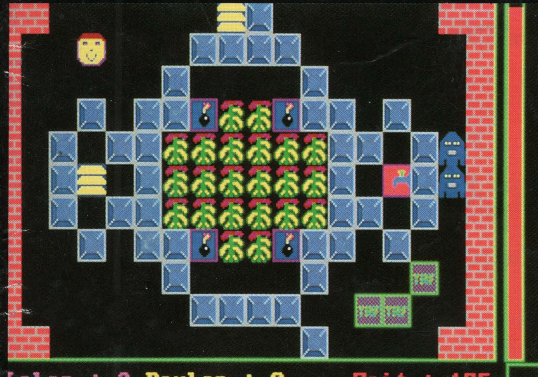
Rätselwettbewerb mit Abogewinn
Turbo-Pascal-Kurs Grafikteil IV
MS-DOS-Kurs
HARD oder SOFT – Der Cache-Speicher
Software für Windows
The Major BBS jetzt in Deutsch
Mailboxsoftware
Und vieles andere aus der Welt der Software



Neues von Chervy

Software auf Disk

PLUCK
Dieses Spiel bringt die Gehirnzellen in Schwung. Wer kann die verzwickten Level lösen? Inkl. Leveleditor.



Adventure of Link
Die Abenteuer in einem geheimnisvollen Schloß.

NEU! Die D-E-R Hitparade
Für alle AdLib- und Soundblasterkartenbesitzer. Inkl. Abspielprogramm von ROL-Dateien und verschiedenen Musikstücken. Machen Sie mit bei der D-E-R Hitparade und gewinnen Sie einen Geldpreis.

CLEANER
Räumt Ihre Festplatte auf. Löscht Verzeichnisse und Dateien inkl. Unterverzeichnissen.

KRYPTO
Quelltexte oder Dateien verschlüsseln? Mit Krypto ist es möglich. Sicher und zuverlässig!

DOSHELP
Zeigt die Syntax von DOS-Befehlswörtern an. Ein kleines aber unentbehrliches Utilitie.

Spielvorstellungen

Komplett gelöst
King's Quest V



Erweiterungen zu SimCity

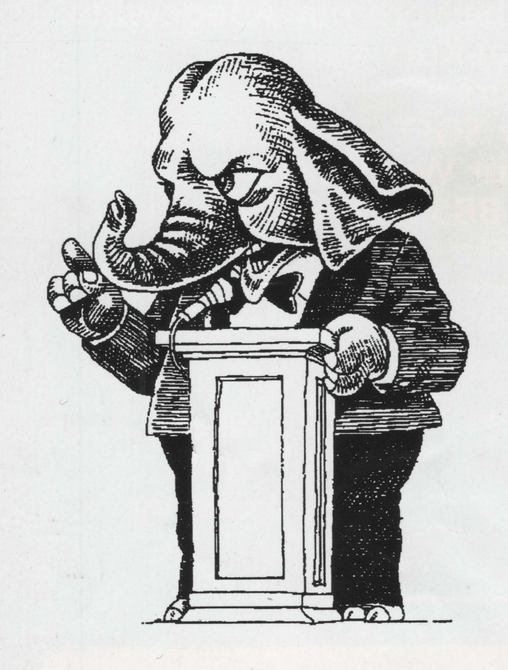
SimEarth Planetensimulation

Jetfighter
Rassanter Flugsimulator

Countdown Neues Adventure

Hinweis: Bitte beachten Sie die Angaben der benötigten Grafikkarte. Grundsätzlich sind alle Programme, die CGA-Grafik unterstützen, mit dem beiliegenden CGA-Emulator auch auf Herkules-Karten lauffähig. Aufgrund der Vielzahl der existierenden Herkules- und Monochromgrafikkarten können wir dafür keine 100%ige Garantie übernehmen.

Vorwort



Liebe Leser,

keinesfalls soll der Elefant meine Person darstellen. Vielmehr ist er ein Zeichen für unseren Versuch, die Gestaltung des DISC-EDV-REPORT in eine aufgelockerte Form zu bringen. Schließlich sind wir ja kein todernstes Magazin, und bei der Arbeit mit dem geliebten Computer sollte es auch immer wieder mal was zu lachen geben. Ich hoffe, das Layout sagt allen zu. Wie ist denn Ihre Meinung?

Zum Inhalt:
Der DOS-Kurs und unser Leserforum sind wieder aus der Versenkung auferstanden und werden auch weiterhin regelmäßig erscheinen. Das Leserforum ist noch etwas mager, aber bei einer regen Teilnahme von Ihrer Seite wird sich dies sicher schnell ändern. Neu ist ab dieser Ausgabe die D-E-R Hitparade. Hier können alle Besitzer von AdLib- oder Soundblasterkarten Ihre Musikstücke zum besten geben und sogar etwas dabei verdienen.

Kleine Vorschau:
Ab der nächsten Ausgabe ist BASIC angesagt. Hier beginnen wir mit einem neuen Kurs, den der bekannte Programmautor Roland G. Hülsmann verfaßt hat. Natürlich wird es auch dazu jedesmal Software oder Listings auf der Diskette geben. Mir gefällt der Kurs sehr gut, denn den hab sogar ich kapiert (haha).

Jetzt aber los, weiterblättern, ein Bier auf den Tisch und rein mit der Floppy in die Blechkiste.

Bis dann Ihr

A. Hirtz

Andreas Hirtz

Inhaltsverzeichnis



Anleitungen

Installationsanleitung für DISC-EDV-REPORT

Automatische Installation

ACHTUNG !!!!! Führen Sie die Installation niemals mit der Originaldiskette aus ! Erstellen Sie sich eine Sicherheitskopie. Arbeiten Sie nur mit der Kopie !

Wählen Sie die gewünschte Installationsmöglichkeit durch Eingabe von INSTALL (Laufw.1) (Laufw.2) und drükken Sie RETURN.

Wenn Sie die Installation mit einem Diskettenlaufwerk 5¼ Zoll, 360 KB oder 3½ Zoll 720 KB durchführen,benötigen Sie 3 Kopien Ihrer Originaldiskette. Nummerieren Sie die Disketten von 1 bis 3 durch.

Wenn Sie die Installation mit zwei Diskettenlaufwerken durchführen, benötigen Sie bei 5¼ Zoll 360 KB Laufwerken drei formatierte Disketten. Bei 5¼ Zoll 1,2 MB oder 3½ Zoll 720 KB bzw. 1,44 MB Laufwerken benötigen Sie eine formatierte Diskette.

Installation auf Festplatte

von A: nach C: = INSTALL A: C:
von A: nach D: = INSTALL A: D:
von B: nach C: = INSTALL B: C:
von B: nach D: = INSTALL B: D:

Installation mit zwei Laufwerken

auf 5 1/4„ 360 KB
von A: nach B: = INSTALL A: B: 360
von B: nach A: = INSTALL B: A: 360

auf 5¼ Zoll 1,2 MB oder 3½ Zoll 720 KB oder 3½ Zoll 1,44 MB
von A: nach B: = INSTALL A: B:
von B: nach A: = INSTALL B: A:

Installation mit einem Diskettenlaufwerk
von A: nach A: = INSTALL A: A:
von B: nach B: = INSTALL B: B:

Die Installationsmöglichkeiten können Sie sich auch am Bildschirm Bildschirm durch

INSTALL (RETURN)
anzeigen lassen. **Manuelle Installation**

Sie haben die Möglichkeit nur einzelne Programme zu verwenden und ohne unser Startmenü zu arbeiten. Da die Programme auf der Originaldiskette durch ein Komprimierverfahren verkleinert sind, müssen Sie das Entkomprimieren selbst erledigen.

In den folgenden Beispielen wird angenommen, daß Sie ein Programm namens !TEST.EXE entkomprimieren. Den Dateinamen !TEST.EXE ersetzen Sie immer durch den von Ihnen gewünschten. Wie die Programme in komprimierter Form heißen, erfahren Sie jeweils am Anfang der Anleitung im Heft.

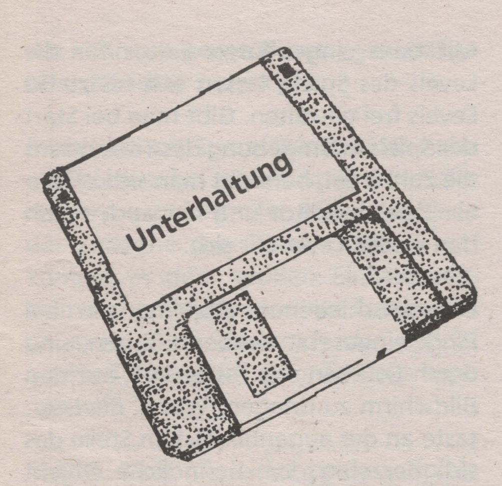
Wichtig ist, daß auf dem Zieldatenträger genügend Platz vorhanden ist, da sich das Programm ja vergrößert. Sollte die Fehlermeldung WRITE ERROR erscheinen, so ist nicht genügend Platz vorhanden.

Das Entkomprimieren wird durch die Eingabe des Dateinamens gestartet. Um ein Laufwerk oder ein bestimmtes Verzeichnis anzugeben muß die Option /e mit angegeben werden. Dies sieht dann so aus:
!TEST /eC:ÖSPIELE (RETURN)
Hier wird das Programm !TEST.EXE nach C: in das Verzeichnis SPIELE entpackt. Für C: und den Verzeichnisnamen ÖSPIELE kann jedes beliebige Laufwerk oder Verzeichnis angegeben werden.

Sollte die Fehlermeldung CRC-ERROR erscheinen, dann ist die Ursprungsdiskette defekt. Schicken Sie die Diskette an den Verlag.

Sollte das Entkomprimieren nicht so klappen wie Sie möchten, dann rufen Sie einfach unsere Hotline an: (07346) 5974 täglich von 11 bis 13 Uhr.

Anleitungen



Adventure of Link

Von Andreas Thiede

Steht in Verzeichnis: \DER591\SPI Start von Menü mit: START 02 (RETURN)
Manueller Start mit: ADLINK (RETURN)
Komprimierte Datei: !ADLINK.EXE
Besteht aus folgenden Dateien:

ADLINK.EX	GAMEA.SAV
ADLINK.TRF	GAMEA.SVN
AKTIV.GME	GAMEB.SAV
CAOLDAT.TRF	GAMEB.SVN
ENDGAME.DAT	GAMEC.SAV
	GAMEC.SVN

Vorgeschichte

Du hast Dich in einem geheimnissvollen Schloß verirrt, und mußt von vielen Gefahren bedroht versuchen, den Ausgang aus diesem grauenhaften Gemäuer zu finden.

Es spricht sich herum, daß das Schloß voll von Schätzen und bisher unentdeckten Geheimräumen sei. Andererseits spuken darin gefährliche Dämonen und die Geister der verstorbenen Ritter.

Du mußt sehr vorsichtig sein. Denn bisher hat es noch niemand geschafft das Schloß wieder lebend zu verlassen.

Anleitung

Soweit zur Vorgeschichte. Kurz und bündig, geht es darum, den Ausgang aus dem Schloß zu finden. Dazu muß man alle Schätze und Gegenstände finden die es gibt.

Oft kann man einen bestimmten Raum erst betreten, wenn man einen Gegenstand oder einen Schatz gefunden hat. es lohnt sich also alle Räume öfters zu besuchen.

Zusätzlich kann man auch ein par Verben eingeben um etwas zu tun.

Folgende Wörter werden im Verlauf der Lösung benötigt:
ÖFFNE
NIMM
BENUTZE
LEGE
TÜRE
SCHLÜSSEL
HAMMER
BOMBE
NAHRUNG

Das Spiel verfügt nicht über einen kompletten Parser. Wenn also an einer falschen Stelle etwas eingegeben wird, was jetzt oder gar nicht möglich ist, erscheint lediglich ein:
„Das kann ich nicht tun"

Um das Spiel seiner Rechnergeschwindigkeit und auch seiner eigenen Geschicklichkeit anzupassen, gibt es im Spiel die Möglichkeit, die Geschwindigkeit und die Kraft der Dämonen und Geister einzustellen.

Dazu gibt man ein:

SET #*%1 (RETURN)
für die Kraft

SET #*%2 (RETURN)
für die Geschwindigkeit

Das Programm fragt dann nach einer Zahl zwischen 1 und 12. Am besten probiert man aus, welche die beste Einstellung ist.

Zum Schluß fehlt auch eine absolut wichtige „Speicher Funktion" nicht. Während dem Spiel einfach

speichere oder
save

eingeben.

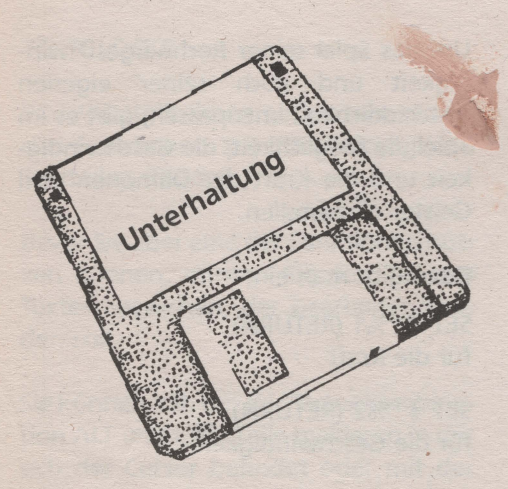
So, nun wünschen wir allen Abenteurern viel Spaß beim Lösen des Adventure of Link.

PS: Teilt uns mal Eure Meinung zu diesem Spiel mit. Wenn Spiele aus dem Genre Adventure bei Euch ankommen, können wir zukünftig auch solche Spiele mehr berücksichtigen.





Anleitungen



PLUCK

Von Andreas Thiede

Steht in Verzeichnis: \ DER591 \ SPI
Start von Menü mit: START 01 (RETURN)
Manueller Start mit: PLUCK (RETURN)
Komprimierte Datei: !PLUCK.EXE
Besteht aus folgenden Dateien:

CGA.TRF
CGAST.TRF
EGA.TRF
EGAST.TRF
LEVELS2.TRF
PLUCK.EXE

Zum Spiel

Stellen Sie sich vor Sie sind ein Gärtner. Allerdings kein herkömmlicher wie Sie in unseren Breitengraden anzutreffen sind, sondern Sie leben mitten in der Wüste in einer kleinen aber feinen Oase. Um nun das Leben und das Grün dieser Oase zu erhalten müssen die Pflanzen regelmäßig bewässert werden. Und genau das ist Ihre Aufgabe in diesem Spiel. Zudem muß aufgepaßt werden, daß man nicht aus versehen sich selber „bewässert". Als letztes gibt es auch noch Gespenster. Wie die in die friedliche Oase kommen ist uns zwar bis heute unklar, aber nehmen wir sie einfach so wie sie sind. Im gegensatz zu PACMA.... sind diese allerdings sehr friedlich, und wir müssen Sie nicht etwa vernichten sondern beschützen. Soweit nun zur Vorgeschichte, was folgt ist die Anleitung.

Anleitung

Das Spiel Pluck verlangt von ihnen, daß die vorhandenen Pflanzen in einem Level alle bewässert werden. Dabei müssen Sie aufpassen, daß Sie oder ein Geist nicht versehentlich überschwemmt werden.

Also: es müssen alle Pflanzen bewässert und alle Geister und das Männchen vor dem Wasser geschützt werden um in den nächsten Level zu gelangen. Um sich oder andere Gegenstände zu schützen können Sie dem Wasser Hindernisse in den Weg legen.

Diese Hindernisse sind:
Block (Blau)
Mauer (rot)
Mauere (grün)
Mauer (Blau)
Gold
Block (TRF)

Bombenkästen, Pflanzen, Männchen, Wasserhahn, Geister werden vom Wasser überschwemmt. ACHTUNG: Geister dürfen nicht berührt werden.

Während des Spiels stehen ihnen zwei Funktionstasten zur Verfügung. Die Taste F2 bedeutet Selbstmord und mit F10 kann man die für ein Spiel wohl schrecklichste Sache nämlich das Spielende - auslösen.

Mit dem eingebauten Editor für die Levels des Spiels, lassen sich bis zu 50 Levels frei gestalten. Gibt man bei Start des Spiels in Umgebung des Titelscreens die Zahl 2 ein, befindet man sich in kurzer Zeit im Editor und hat auch schon den ersten Level vor sich.

Die verschiedenen Objekte, die bei Pluck eingesetzt werden können, sind durch Drücken der Tasten A-K auf den Bildschirm zu bringen, Wobei die Leertaste an der augenblicklichen Stelle das sich derzeitig dort befindliche Objekt löscht.

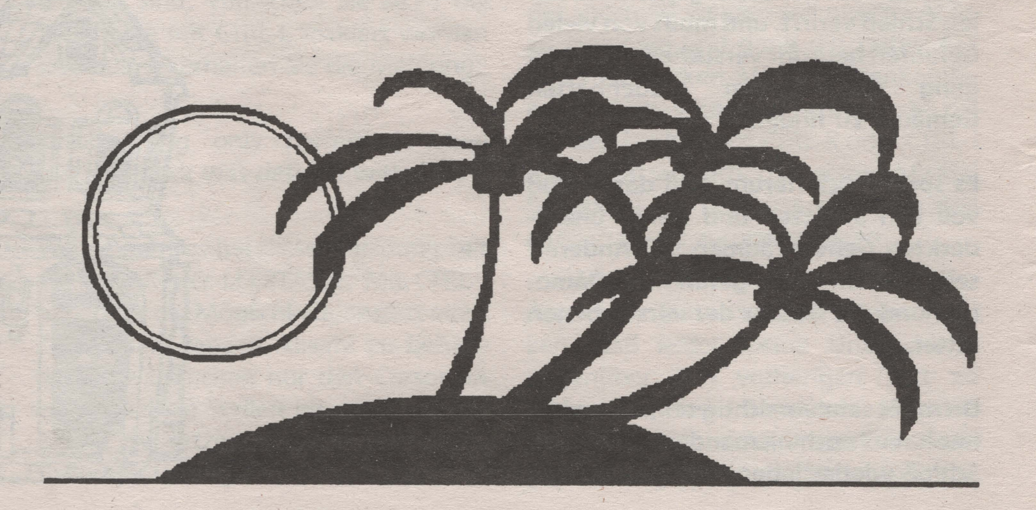
Nun kurz einmal zur der Funktionstastenbelegung.

Die Taste F1 ermöglicht es ihnen einen Neuen Level zu wählen,

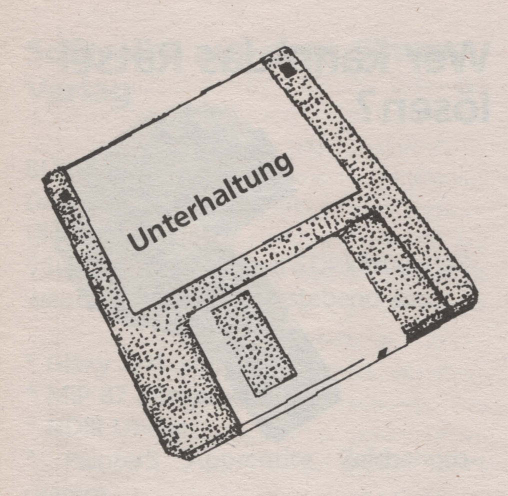
Taste F3 Speichert alle Levels ab und kehrt zum Titelscreen zurück.

Bitte nicht aufregen, wenn Sie mit der Taste F1 einen neuen Level wählen wollen, und dann macht es nur „Beep". Das ist nämlich ganz einfach zu erklären. Im augenblicklichen Level muß sich irgendwo Pluck(Männchen(Taste D)) befinden um einen Level auswählen zu können, den Sie editieren wollen.

Nun wünschen wir allen viel Spaß mit PLUCK.



Anleitungen



DIE D-E-R HITPARADE

Für alle AdLib- und Soundblasterkarten

Die AdLib- und auch die Soundblaster-Soundkarten sind in der Zwischenzeit recht weit verbreitet. Wir haben uns gedacht, das es an der Zeit ist, auch in diesem Bereich mal etwas zu machen. Und da ist Sie nun: Die D-E-R Hitparade. Und so soll's funktionieren:

In dieser Ausgabe haben wir ein paar Musikstücke zusammengesammelt. Diese Stücke stammen bis auf zwei (SLOW06.ROL & ROCK04.ROL) allesamt aus der PD-Szene. Die anderen beiden stammen von mir, dem Boss- Redakteur.

Zukünftig möchten wir selbsterstellte Stücke von unseren Lesern veröffentlichen. Unter diesen Musikstücken werden von der Leserschaft die ausgewählt, welche Ihnen am bestem gefallen.

Und damit nicht alle nur aus Spaß an der Freud Ihre wertvolle Zeit und teures Porto ausgeben, werden die Gewinner auch belohnt. Dem ersten Platz winken DM 100,dem zweiten DM 75,und dem dritten DM 50,-. Außerdem verlosen wir unter allen Lesern, die Ihre Stimme abgeben fünf Einkaufsgutscheine im Wert von je DM 50,-. Wer also nicht aus Liebe zur Kunst (oder wie man's auch nennen mag) mitmachen will, den lockt vieleicht der schnöde Mammon.

Um welche Musikstücke es sich handelt bleibt jedem selbst überlassen. Es können nachgemachte und verfälschte und natürlich auch selbskomponierte sein. Einzige Vorraussetzung: Die Lieder müssen im Standard-Format der AdLib-Karte (also .ROL) vorliegen, und müssen mit der Standard-Soundbank (STANDARD.BNK) erstellt worden sein.

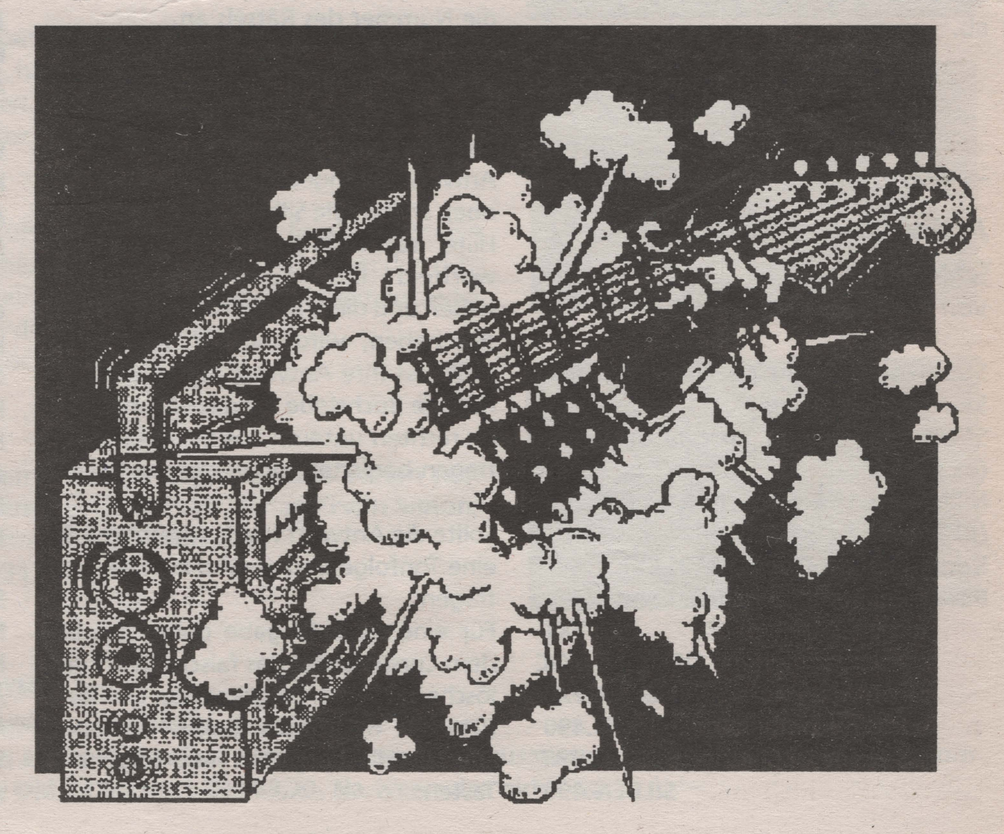
Leider kenne ich selber nur das Komponierprogramm COMPOSER von AdLib, mit dem solche Musikstücke erstellt werden können. Sollte ein Leser ein anderes Programm kennen, welches auch günstiger zu haben ist, so möge er sich bitte melden, damit viele unserer Leser auch eigene Musikstücke erstellen können.

So, genug geschrieben. Ich hoffe auf eine rege Teilnahme, damit diese Rubrik zum festen Bestandteil des D-E-R werden kann.

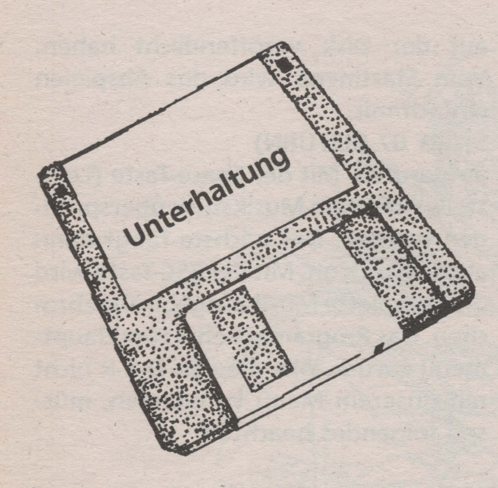
Das Abspielen der Lieder

Abspielen kann die Musikstücke dieser Ausgabe jeder, der eine AdLib- oder Soundblaster-Karte sein eigen nennt. Insgesamt sind es acht Stücke, die wir auf der Disk veröffendlicht haben. Vom Startmenü wird das Abspielen einfach mit
START 07 (RETURN)
aufgerufen. Mit der Space-Taste (Leerstelle) kann ein Musikstück übersprungen werden. Das nächste fängt dann automatisch an. Mit der ESC-Taste wird die komplette Musikausgabe abgebrochen. Das Programm kehrt zum Hauptmenü zurück. Alle die den D-E-R nicht mit unserem Menü verwenden, müssen folgendes beachten:

Die gesamten Lieder sind in der Datei !HIT591.EXE komprimiert. Nach dem Entpacken findet sich eine Datei mit Namen PLAYROL.EXE wieder. Dies ist das Abspielprogramm für Standard-.Rol Dateien. Bevor mit dem Abspielen von Liedern begonnen wird, muß der Soundtreiber SOUND.COM geladen werden. Ich starte ihn wie folgt: SOUND b4000. Die Angabe b4000 gibt den Speicher an, der für das Musikstück zur Verfügung gestellt wird. Bei Rechnern mit zuwenig übrigen Speicher, z. B. wenn residente Programme installiert sind, kann das zu Problemen führen. Entweder das Ganze dann mit einer kleineren Zahl wiederholen, oder dafür sorgen,



Anleitungen



das genügend Arbeitsspeicher zur Verfügung steht.

Um ein Lied abzuspielen gibt man ein:
PLAYROL name.ROL (RETURN)
So wird ein Lied mit einem bestimmten Namen abgespielt.

Erlaubt ist auch die Verwendung von DOS-Masken. Z. B.:
PLAYROL *.ROL (RETURN)
Spielt alle .ROL-Dateien ab. Wie schon erwähnt, kann bei der Ausgabe von mehreren Musikstücken ein Stück mittels der Space-Taste abgebrochen werden. ESC bricht die gesamte Ausgabe ab.

Anleitung zum Rätselprogramm

Von H.-J. Schloßarek

Steht in Verzeichnis: \DER591\RAETSEL
Start von Menü mit: START 06 (RETURN)
Manueller Start mit: RAETSEL (RETURN)
Komprimierte Datei: !R591.EXE
Besteht aus folgenden Dateien:

ANT.TXT
DERRAET.DOC
DERRAET4.EXE
FRAGEN.490
RAETSEL.BAT
SILBEN.490

Weiter geht es mit unserem Rätselwettbewerb. Wie in jeder Ausgabe können fünf unserer Leser je ein Abo des DISC-EDV-REPORT gewinnen. Starten Sie das Rätselprogramm und ran an die Sache. Die Antwort des Rätsel lautet diesmal .... Aber halt ! Das sollen Sie herausfinden. Senden Sie uns das Lösungswort bis spätestens 20. Juni 1991 unter dem Stichwort „Rätsel 5/91" zu. Unter den Gewinnern verlosen wir 5 Abo's des D-E-R. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, und latürnich dürfen Mitarbeiter des Verlages und deren Angehörige nicht mitmachen (war schon immer so und wird auch so bleiben).

Anleitung

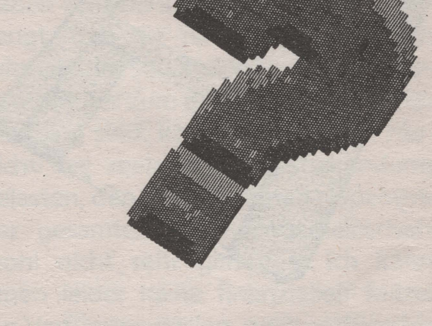
Derraet.exe benötigt die Datei derraet.doc im selben Verzeichnis. Das Programm wird aus der Kommandoebene von DOS gestartet und zwar mit drei Parametern.

z.B.: derraet fragen.190 silbe.190 1/90. Fragen.190 ist die Datei in der bis zu 12 Fragen eingegeben sind. In silbe.190 sind die Silben eingetragen aus dem die Antworten gebildet werden. 1/90 gibt die Nummer des Rätsels an.

Nach dem Titelbild erscheint das Rätselfeld, auf der linken Seite stehen die Fragen und über jeder Frage können die Antworten eingetragen werden. Rechts oben stehen die Silben, diese dienen als Hilfe. Nachdem Sie im jeweiligen Antwortfeld Ihre Lösung eingegeben haben und diese mit Return abgeschlossen haben, wird Ihre Antwort überprüft. Ist Ihre Antwort richtig wird der richtige Buchstabe für das Lösungswort im rechten unteren Lösungsfeld eingetragen begleitet von einzelnen Tönen.

Sollte die Antwort falsch sein, hören Sie eine Tonfolge und es wird nichts eingetragen.
Für eine neue Eingabe gehen Sie mit dem Cursor hinter das falsche Wort und löschen es durch betätigen der Del-Taste (Del mit Pfeil nach Links). Gesteuert werden die Eingaben mit folgenden Tasten:

Wer kann das Rätsel lösen?



Cursortasten, Home-Taste(Pos), End-Taste(Ende), F1, F2 und ESC-Taste.

Mit F2 können Sie die Seite ausdrucken. Durch drücken der ESC-Taste verlassen Sie das Programm.

Die Gewinner

Spät aber sicher wollen wir an dieser Stelle die Gewinner der ersten beiden Rätsel-Wettbewerbe veröffentlichen. Gewonnen haben je ein Jahres-Abo des DISC-EDV-REPORT ab der Ausgabe 6/91:

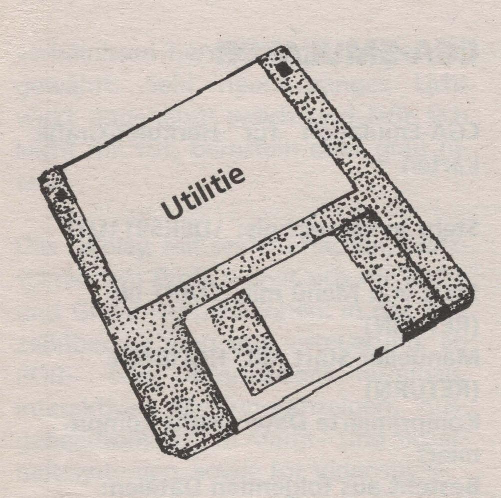
Wir Gratulieren
Rätsel 1/90
ANWENDER-DOKUMENTATION

Georg Wagner, W-2000 Hamburg
Karl-Heinz Lenk, W-4600 Dortmund
Christian Labreuche, CH-5000 Aarau
Hans Heß, W-6507 Ingelheim
Hans-Peter Zander, W-2350 Neumünster

Rätsel 1/91
BETRIEBSSYSTEM

Stephan Faupel jun., W-4220 Dinslaken
Michael Hinrichs, W-6477 Limeshain-Hainchen
Andreas Wagner, W-6791 Spesach
Andrea Jarosch, W-7030 Böblingen
Werner Unterbein, W-7967 Bad Waldsee

Anleitungen



CLEANER

Von Ralf Hille

Steht in Verzeichnis: \DER591\UTI
Start von Menü mit: START 04 (RETURN)
Manueller Start: CLEANER
Komprimierte Datei: !CLEANER.EXE
Besteht aus folgenden Dateien:
CLEANER.EXE

Ein wahres Wort vom Autor:

„Ich habe ein Programm namens CLEANER geschrieben und gedacht, es könnte Euch vieleicht gefallen:
Ich hatte es satt, Unterverzeichnisse wie z. B. C:\PROGRAMM\PASCAL\UTILIES\ANWENDER\MÜLL\SCHOTT so tierisch anwenderunfreundlich mit DEL und RD zu löschen. Wie Ihr bestimmt wißt, ist es ein Heidenarbeit erst einmal in das Unterverzeichnis zu kommen (1000 Changedirs), dann alle Dateien zu löschen mittels DEL *.* ; wieder ein Verzeichnis zurück um dann endlich mit RD Verzeichnis das Werk zu vollenden. Was ist aber wenn ich jetzt ein Unterverzeichnis löschen möchte, das wiederum 1000 Verzeichnisse enthält ? Man hat halt dann eine Riesenarbeit vor sich. Das war der Grund wieso ich Cleaner geschrieben habe."

Soweit die Ausführungen des Autors, Ralf Hille. Wir in der Redaktion haben uns dieser Meinung einstimmig angeschlossen, und jeder, der viel mit seiner Festplatte, aber auch mit Disketten arbeitet, immer wieder verschiedene Programme testet wird ein Lied davon singen können wie Umständlich doch das Entfernen von Dateien und Unterverzeichnissen sein kann. Es gibt genügend Programme, die bei der Installation auf die Festplatte die abenteuerlichsten Verzeichnisstrukturen anlegen. Auch der DISC-EDV-REPORT legt bei der Installation mindestens 4 Unterverzeichnisse an.

Anleitung

Nach dem Start zeigt CLEANER den Verzeichnisbaum des aktuellen Laufwerks an. Mit den Cursertasten kann nun ein Verzeichnis ausgewählt werden und mittels der Taste L und 2 Sicherheitsabfragen gelöscht werden.

Löschen heißt in diesem Fall: Alle Dateien sowie sämtliche untergeordneten Verzeichnisse werden entfernt. Z. B. löscht CLEANER die gesamte Diskette, wenn das Hauptverzeichnis angewählt ist.

Ein doppelter Rahmen zeigt an, ob man sich im Verzeichnisfenster oder im Dateifenster befindet.

Im Dateifenster kann man mittels der ENTER-Taste diverse Dateien anwählen, und diese dann mit der Taste L löschen.

Mit F1 erscheint ein kleines Hilfsfenster, welches Auskünfte über die Funktionen gibt.

F2 fragt nach der Dateimaske d.h. es kann eine DOS-Maske eingegeben werden. Dann werden im Dateifenster nur die betreffenden Dateien angezeigt.

Frust beim Festplattenräumen? Nein danke! Denn jetzt gibt's CLEANER!



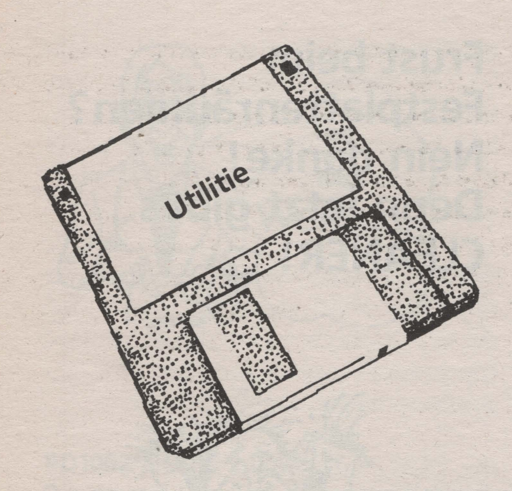
Mit den Tasten A-G kann man das Laufwerk wechseln, falls vorhanden.

Das Programm ist vor allem dann sinnvoll, wenn man mal wieder seine Disketten oder Festplatten aufräumen will, und die ganzen alten Sachen löscht. Man glaubt gar nicht, wie schnell das auf einmal geht.

Übrigens lässt sich CLEANER auch mit Parameter aufrufen. Z. B. CLEANER B ließt das Laufwerk B: ein.



Anleitungen



KRYPTO

Von H.-J. Schloßarek

Steht in Verzeichnis: \DER591\UTI
Start von Menü mit: START 05 (RETURN)
Manueller Start mit: Siehe Anleitung
Komprimierte Datei: !KRYPTO.EXE
Besteht aus folgenden Dateien:
KRYPTO.EXE

Wer möchte nicht bestimmte Quelltexte oder Dateien vor fremdem Zugriff schützen ?

Mit KRYPTO steht Ihnen ein Programm zur Verfügung das Ihre Daten, mit Hilfe eines von Ihnen bestimmten Paßwortes, verschlüsselt.

Der erste Aufruf von KRYPTO verschlüsselt die Datei. Soll die Datei wieder entschlüsselt werden, muß dasselbe Paßwort mit angegeben werden das beim ersten Aufruf benutzt wurde.

Nehmen wir ein Beispiel:

Erster Aufruf mit: KRYPTO daten.txt geheim

Die Datei wird mit Hilfe des Paßwortes geheim verschlüsselt.

Zweiter Aufruf mit: KRYPTO daten.txt geheim

Hierbei wird die Datei wieder entschlüsselt.

ACHTUNG:
Sollten Sie das Paßwort vergessen so wird es schwierig die Daten wieder zu entschlüsseln. Besser gesagt: ES IST NICHT MÖGLICH ! Für verloren gegangene Daten und Programme übernimmt der Verlag keinerlei Haftung.

Wenn Sie viel mit Krypto arbeiten, wird es am besten sein, Sie legen eine Datei an, in der Ihre gesamten Paßwörter stehen. Die Gefahr, daß Sie dieses eine Paßwort vergessen ist nicht so groß.

Eine andere Möglichkeit ist, für alle Verschlüsselungsvorgänge das selbe Paßwort zu verwenden. Jetzt ist zwar die Gefahr gegeben, daß ein Unbefugter, der das eine Paßwort herausfindet auf alle Dateien zugreifen kann, aber die Möglichkeit, daß Sie dieses eine Paßwort vergessen ist nicht so hoch.

Wenn Sie KRYPTO ohne Parameter aufrufen wird eine kurze Anleitung angezeigt.

Wird KRYPTO mit dem Dateinamen aber ohne Paßwort gestartet, fragt das Programm das Paßwort ab, in diesem Fall müssen Sie das Paßwort zweimal eingeben, das Paßwort selber wird nicht angezeigt.

Bei eventuell auftretenden Fehler wird eine Meldung ausgegeben.

ACHTUNG:
Sollten Sie ausführbare Programme (das heißt Programme mit den Endungen .EXE, .COM oder .BAT) verschlüsseln und diese vor dem entschlüsseln Starten, dann hilft nur noch ein Neustart des Systems.

CGA-EMULATOR

CGA-Emulation für Herkules-Grafikkarten

Steht in Verzeichnis: \DER591\UTI

Start von Menü mit: START 08 (RETURN)
Manueller Start mit: HGCIBM/E (RETURN)
Komprimierte Datei: Nicht komprimiert
Besteht aus folgenden Dateien:
HGCIBM.COM

Mit diesem Programm können Besitzer von Herkules-Grafikkarten auch Programme laufen lassen, welche die CGA-Grafikkarte benötigen.
Der Aufruf ist denkbar einfach:
HGCIBM/E (RETURN)

Wenn alle klappt muß die Meldung:
Now in CGA emulations mode
erscheinen.

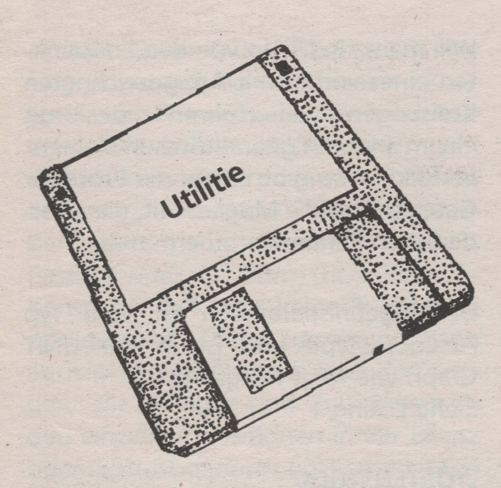
Sie können nun die meisten Programme die besagte Farb-Grafikkarte benötigen auch auf Ihrer Herkules-Karte laufen lassen.

Die Vergangenheit hat gezeigt, daß es trotz einer Emulations-Software immer wieder zu Problemen kommt. Wenn diese Emulation bei Ihnen nicht ohne Probleme laufen sollte, besteht die Möglichkeit, daß ein anderes Emulationsprogramm dennoch weiterhelfen kann.

Jeder Leser kann eine von uns zusammengestellte Diskette mit den verschiedensten Emulationsprogrammen gegen DM 5,— für Porto und Diskette anfordern.

Allerdings können wir für die Lauffähigkeit der Emulationen auf einer bestimmten Grafikkarte keine Garantie übernehmen.

Anleitungen



DOSHELP

Von Andreas Thiede

Steht in Verzeichnis: \DER591\UTI
Start von Menü mit: Nicht möglich
Manueller Start mit DOSHELP /Befehlswort (RETURN)
Komprimierte Datei: !DOSHELP.EXE
Besteht aus folgenden Dateien: DOSHELP.EXE

```
Befehlswort falsch oder fehlend !

                                                     HILFE
                                                     -----
Aufruf: doshelp Ä/BefehlswortÜ
Gültige Befehlswörter:
                     Ä/(fast alle MS-DOS Befehle)Ü          zB: doshelp /echo

                     /B  (Betriebssystem)
                     /P  (Peripheriegeräte)
                     /D  (Dateiverwaltung)
                     /F  (Filter-Programme)
                     /V  (Verzeichnisse)
                     /L  (Laufwerke)
                     /S  (Stapeldateibefehle)
                     /A  (Alle im Prog. enth. Befehle)

Bitte eine Taste betätigen                      Programmiert von Andreas Thiede
```

DOSHELP ist ein kleiner aber oft unendbehrlicher Helfer. Wird das Programm zusammen mit der Eingabe eines DOS-Befehlswort aufgerufen, zeigt es Ihnen die Syntax mit den möglichen Optionen des Befehles an. In das Programm wurden die wichtigsten Befehle mit aufgenommen.

Keinesfalls soll dieses Programm ein DOS-Handbuch ersetzen. Es wurden auch nicht die verschiedenen DOS-Versionen berücksichtigt. Vielmehr soll es dem Anwender eine kurze Erinnerungsstütze sein, wenn die Möglichkeiten oder die Syntax eines Befehls einmal vergessen wurde.

Aufruf: DOSHELP /Befehlswort
Gültige Befehlswörter: Fast alle MS-DOS Befehle

Optionen

Ruft man DOSHELP ohne weitere Angaben auf, erhält man eine Liste der möglichen Optionen:

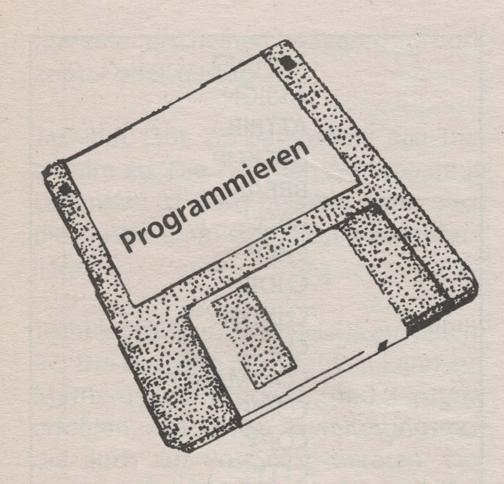
/B (Betriebssystem)
/P (Peripheriegeräte)
/D (Dateiverwaltung)
/F (Filter-Programme)
/V (Verzeichnisse)
/L (Laufwerke)
/S (Stapeldateibefehle)
/A (Alle im Programm enthaltenen Befehle)

Befehlswörter

Folgende Befehlswörter stehen in DOSHELP zur Verfügung:

APPEND
ASSIGN
ATTRIB
BACKUP
BREAK
CALL
CHCP
CHDIR
CHKDSK
CLS
COMMAND
COMP
COPY
CTTY
DATE
DEL
DISKCOMP
DISKCOPY
ECHO
EDLIN
ERASE
EXIT
FIND
FOR
GOTO
GRAFTABL
GRAPHICS
IF
KEYB
MD
MKDIR
MODE
MORE
NLSFUNC
PATH
PAUSE
PRINT
PROMPT
RECOVER
REN
RENAME
REPLACE
RESTORE
RMDIR
SHARE
SET
SORT
SUBST
SYS
TIME
TREE
TYPE
VER
VERIFY
VOL
XCOPY

Kurse



Programmieren mit TURBO-PASCAL

(Version 4.0-5.5)
Vom Text bis zur Grafik
(c) H.J. Schloßarek

Grafikteil IV

In Teil IV beschäftigen wir uns mit der Darstellung von Kreisen, Kreisbögen, Ellipsen und der Übertragung von Bildausschnitten. TP stellt uns auch hierfür in der UNIT Graph die dafür erforderlichen Proceduren zur Verfügung.

Bei Zeichenbefehlen erfolgen alle Winkelangaben in Grad. Für die Richtungen gilt:

```
        90 Grad
 180    __1__    0 grad
          1
       270 Grad
```

Eine Angabe z.B.: startwinkel 0 und endwinkel 360 würde einen geschlossenen Kreis zeichnen. Kommen wir zu den einzelnen Proceduren ein Beispielprogramm zu jeder Procedur folgt am Schluss dieses Kursteiles.

KREIS:
Procedure Circle(mittelpunkt_x, mittelpunkt_y:INTEGER;radius:WORD);
Diese Procedur zeichnet einen Kreis mit dem vorgegebenen radius in der aktuellen Vordergrundfarbe und der gesetzten Linienart.

ELLIPSE:
Procedure Ellipse(mittelp_x,mittelp_y: INTEGER; anfangswinkel,endwinkel, x_radius,y_radius:WORD);

Mit dieser Procedur können entweder elliptische Kreisbögen oder komplette Ellipsen gezeichnet werden. Ellipse benutzt zum zeichnen die aktuelle Vordergrundfarbe und Linienart.

Procedure Fillellipse(mittelp_x,mittelp_y:INTEGER; x_radius,y_radius: WORD);

Nachdem zeichnen des elliptischen Kreises füllt diese Procedur automatisch das Innere des Kreises. Fillellipse benutzt das vorgegebene Muster, das mit Setfillstyle neu gesetzt werden kann.

Procedure Setfillstyle(pattern:WORD;color:WORD); Pattern legt eines der in dem UNIT Graph deklarierten Muster fest, während Color die Farbe bestimmt.

In dem UNIT Graph sind folgende Muster als Konstante festgelegt:
0 = Füllen mit der Hintergrundfarbe
1 = Komplettes Ausfüllen
2 = -------
3 = ////
4 = //// mit dicken Linien
5 = \\\\ mit dicken Linien
6 = \\\\
7 = Schraffiert
8 = Stark schraffiert, in Kreuzform
9 = Abwechselnde Linien
10 = Punkte, weit gestreut
11 = Dichte Punktfolge

KREISBOGEN:
Procedure Arc(mittelp_x,mittelp_y: INTEGER;anfangswinkel,endwinkel, radius:WORD);

Arc erzeugt einen Kreisbogen, dessen Lage durch den Kreismittelpunkt, dem Radius und den Anfangsund Endwinkel beschrieben wird.

Will man z.B. Linien von den Endpunkten eines vorher mit Arc gezeichneten Kreisbogen weiterführen oder mit einem anderen geometrischen Element verbinden, so gibt einem die Procedur Getarccoords die Möglichkeit, die erforderlichen Parameter zu ermitteln.

Der Ergebnisparameter ist vom Typ ArcCoordsType und ist in der UNIT Graph wie folgt festgelegt:
Siehe Listing 1

„TORTENSTÜCK":

Procedure Pieslice(mittelp_x,mittelp_y: INTEGER;startwinkel,endwinkel,radius: WORD);

Der Befehl Pieslice zeichnet einen Kreisbogen, verbindet die Endpunkte des Kreisbogens mit dessen Mittelpunkt und füllt die umschlossene Fläche mit dem durch Setfillstyle festgelegtem Muster.

Soweit zu den Proceduren für die Darstellung von Kreisen und Kreisbögen, Beispielprogramm zu diesen Proceduren siehe unten.

Übertragung von Bildausschnitten

Es ist möglich in einem Grafik-Programm den momentanen Bildschirminhalt im Speicher ablegen, um ein anderes Bild am Monitor darzustellen und anschliessend das gespeicherte Bild wieder zu regenerieren.

Bei der Ablage im Rechner enthalten die ersten beiden Worte Breite und Höhe des kopierten Ausschnittes. Zusätzlich wird ein drittes Wort reserviert(das momentan noch ohne Bedeutung ist).

Danach kommen die eigentlichen Bildinformationen, deren Aufbau hängt von der jeweiligen Grafik-Karte und dem aktuellen Grafikmodus ab.

Zum kopieren eines Bildausschnittes in den Speicher wird die Procedur Getimage aufgerufen.

Kurse

Listing 1

```
TYPE
    ArcCoordsType = RECORD
    x,y:INTEGER;              ( gibt die Mittelpunkt_Koordinaten zurück )
    xstart,ystart:INTEGER;    ( gibt die Startpunkte zurück )
    xend,yend:INTEGER;        ( gibt die Endpunkte zurück )
   END;

Procedure Getarccoords(Var arccoords:Arccoordstype);
```

Listing 2

```
Program grafik_4;
USES crt,graph,grafini;

Procedure tastendruck;
VAR
    ch:CHAR;
BEGIN
WHILE KEYPRESSED DO
      ch:=READKEY;
SETVIEWPORT(0,189,maxx,maxy,TRUE);
CLEARVIEWPORT;
SETVIEWPORT(0,0,maxx,maxy,false);
OUTTEXTXY(0,maxy-8,'Weiter mit beliebigerTaste');
ch:=READKEY;
END;

Procedure Kreise;
VAR
    Kreis_bogen:Arccoordstype;
    i:INTEGER;
BEGIN
SETCOLOR(GETMAXCOLOR);
FOR i:=1 TO 8 DO
CIRCLE(100,100,10*i);              { Aufruf der Procedur Circle }
Tastendruck;
CLEARDEVICE;                       { Grafikbildschirm löschen }

ARC(140,140,345,60,80);            { Einen Kreisbogen zeichnen }
GETARCCOORDS(Kreis_bogen);         { Daten ermitteln }
Tastendruck;
                                   { Endpunkte des Kreisbogen verbinden }
LINE(Kreis_bogen.xstart,Kreis_bogen.ystart,
     Kreis_bogen.xend,Kreis_bogen.yend);
Tastendruck;
CLEARDEVICE;
Pieslice(100,100,120,180,40);        { Ein "Kuchenstück" }
Tastendruck;
CLEARDEVICE;
Ellipse(100,100,0,360,50,25);        { Eine Ellipse }
Tastendruck;
Fillellipse(100,100,50,25);  { Die gleiche Ellipse gefüllt }
Tastendruck;
Cleardevice;
END;

PROCEDURE Bilduebertragen;             { Speichern von Bildausschnitten }
                                       { und zurückübertragen }
VAR
    puffer:POINTER;                     { puffer als zeiger deklarieren }
    groesse,viertel,halb:WORD;
    x,y:INTEGER;
BEGIN
    viertel:= maxx DIV 4;
    halb:=maxy div 2;
```

Fortsetzung nächste Seite

Procedure Getimage(links_oben_x,links_oben_y,rechts_unten_x, rechts_unten_y:INTEGER;VAR puffer);

Mit Getimage(parameter) wird der Inhalt des durch die Koordinaten festgelegten Rechtecks an die Speicheradresse übertragen, ab der die Variable Puffer beginnt.

Für ausreichend vorhanden Platz müssen Sie selbst sorgen (siehe Beisp.), andernfalls kann es zur Zerstörung von Bildschirmdaten oder sogar zum Programmabbruch kommen.

Function Imagesize(links_oben_x,links_oben_y,rechts_unten_x, rechts_unten_y:INTEGER):WORD;

Diese Funktion berechnet den benötigten Speicherraum (inklusive der vier „Extra-Bytes" und der zwei unbenutzten Bytes). Der zurückgelieferte Wert erfolgt als Byteangabe. Für die CGA-Karte im Modus 320x200 würde sich folgende Rechnung ergeben:

Breite:= rechts_unten_x – links_oben_x + 1;
Höhe := rechts_unten_y – links_oben_y + 1;
Pixel_anzahl:= Breite * Höhe;
Byte_ergebnis:=(Pixel_anzahl * Bits_pro_pixel) DIV 8;

Im CGA-Modus 320x200 werden zur Darstellung eines Pixels 2 Bits benötigt, also hätte Bits_pro_pixel den Wert 2. Im EGA16-Modus wäre der Wert = 4.

Procedure Putimage(links–x,links–y:INTEGER;VAR Puffer;Modus:WORD);

Diese Procedur überträgt einen Bildausschnitt, der im Speicher ab der Anfangsadresse der übergebenen Variablen Puffer beginnend abgelegt ist, auf den Grafikbildschirm. Die Parameter links–x und links–y legen den Startpunkt fest an dem die Grafik wieder sichtbar wird.

Für das Zurückübertragen stehen verschiedene Modi zur Verfügung. In dem



Kurse

UNIT Graph sind für Modus folgende Konstante deklariert:

Modus normalput (0)-›
Das zurückkopierte Bild überschreibt die vorherige Bildinformation komplett.

Modus xorput (1)-›
Nur wenn auf dem Originalbild oder in dem abgespeicherten Muster ein Punkt sichtbar war, wird ein Pixel gesetzt.

Modus orput (2)-›
Ein Punkt wird dargestellt, wenn er auf dem Original, dem abgelegten Muster oder auf beiden gesetzt ist.

Modus andput (3)-›
Wenn sowohl auf dem Bildschirm als auch in dem abgespeichertem Muster ein Bildpunkt gesetzt ist, wird ein Pixel angezeigt.

Modus notput (4)-›
Der gespeicherte Bildausschnitt wird invertiert dargestellt.

Beispielprozeduren im Demoprogramm

Fortsetzung Listing 2

```
      MOVETO(1,1);                              { Grafikcursor setzen }
      FOR x:=1 to 50 DO                         { Einige Linien zeichnen }
        begin
         SETCOLOR(maxcol-1);
         LINETO(RANDOM(viertel),RANDOM(halb)); { x und y per Zufall }
        end;
       Tastendruck;
       groesse:=IMAGESIZE(0,0,viertel,halb); { Grösse Bestimmen }
       GETMEM(puffer,groesse);                  { Platz im Speicher belegen }
       GETIMAGE(0,0,viertel,halb,puffer^); { Bild in puffer speichern }
       CLEARDEVICE;
       y:=0;
       FOR x:= 0 to 3 DO
         begin
         PUTIMAGE(x*viertel,y,puffer^,normalput);    { Bild zurückkopieren
         Tastendruck;
         end;
       y:=halb-2;
       FOR x:= 0 to 3 DO
         begin
         PUTIMAGE(x*viertel,y,puffer^,notput);       { Bild invers }
         Tastendruck;
         end;
   END;
   BEGIN
   RANDOMIZE;
     Grafikein(CGA,CGAC1);                      { Grafik initialisieren }
     Kreise;                                    { Procedur aufrufen }
     OUTTEXTXY(80,maxy div 2 - 6,'Bildspeicherung');
     Tastendruck;
     Bilduebertragen;
     CLOSEGRAPH;
   END.
```

Dieses Beispielprogramm befindet sich auf der Diskette, als Quellcode sowie als ausführbares Programm.

Fortsetzung folgt.

MS-DOS-PRAXIS

Der Einstieg in das MS-DOS Betriebssystem

Teil 3

Dateien kopieren

Von jeder Datei sollte eine Sicherungskopie (Backup) erstellt werden. Es kommt sehr selten vor, daß eine Datei nicht mehr gelesen werden kann (Diskettenoder Festplattenfehler). Es kommt schon häufiger vor, daß aus Unachtsamkeit eine Datei versehentlich gelöscht wird. In solchen Fällen kann auf die Sicherheitskopie zurückgegriffen werden. Allerdings muß darauf geachtet werden, daß die Sicherungskopien regelmäßig aktualisiert werden. Soweit die gelöschte Datei nicht überschrieben wurde, kann sie mit einem Hilfsprogramm oder mit DEBUG aktiviert werden, indem im Root-Directory das erste Zeichen im Dateinamen mit einem Großbuchstaben überschrieben wird. Das wird allerdings erst in einem späteren Beitrag mit DEBUG gezeigt.

a.) Erläuterung des Kopierkommandos
Das vollständige Kopierkommando ohne Angabe von Unterverzeichnissen enthält Tabelle 3.1

Unterverzeichnisse werden wir in einem späteren Beitrag erstellen. Dabei wird auch das Kopieren mit Unterverzeichnissen besprochen.

Zu beachten ist, daß im Kommando (Tabelle 3.1) nur zwei Leerzeichen zulässig sind, das erste nach COPY, das zweite vor der Zielangabe. Keinesfalls sind Leerzeichen zwischen Laufwerksangabe und Dateinamen zulässig. Hier liegen häufige Fehlerquellen insbesonderer für den Anfänger.

```
COPY Quelle:AlteDatei Ziel:NeueDatei
```

Tabelle 3.1

Kurse

Erläuterung der Begriffe im Kopierkommando:

Quelle: Laufwerk, wo die zu kopierende(n) Datei(en) gespeichert ist (sind). Das kann sowohl das Laufwerk A: wie auch das Laufwerk C: sein.

AlteDatei: Dies ist die zu kopierende Datei, also die Originaldatei.

Ziel: Laufwerk, in welchem die Kopie gespeichert werden soll. Es kann sowohl das gleiche wie auch ein anderes Laufwerk als das Quellaufwerk sein.

NeuDatei: NeuDatei ist der Name der Kopie. Der Name der Kopie muß sich vom alten Dateinamen unterscheiden, wenn auf das gleiche Speichermedium (z. B. von Laufwerk A: nach Laufwerk A:, Beispiel 1 in Tabelle 3.2), sollte jedoch gleich sein, wenn auf unterschiedliche Speichermedien (z. B. von Laufwerk A: nach Laufwerk C: Beispiel 2 und 3 in Tabelle 3.2) kopiert wird.

In der Tabelle 3.2 wird das Kopierkommando mit unterschiedlichen/ gleichen Laufwerken und Dateinamen erläutert.

Falls Sie die Kopierkommandos aus Spalte 6 der Tabelle 3.2 eingeben wollen, müssen Sie zuerst eine Datei mit dem Namen X1.TXT mit COPY CON X1.TXT erstellen. Es können nur tatsächlich vorhandene Dateien kopiert werden.

Erläuterungen zu Tabelle 3.2

ad 1. Kopierkommando: COPY A:X1.TXT A:X2.TXT

Beim ersten Kopierkommando wird von Diskette (A:) die Datei X1.TXT auf Diskette (A:) kopiert, der neue Name X2.TXT muß sich vom alten Namen X1.TXT unterscheiden, weil unter X1.TXT nur eine Datei gespeichert werden kann.

ad 2. Kopierkommando: COPY A:X1.TXT C:X1.TXT

Bei diesem Kopierkommando kopieren wir die Datei X1.TXT von Laufwerk A: (Diskette) auf Laufwerk C: (Festplatte). Hier ist es möglich, für die Kopie den gleichen Dateinamen zu verwenden, weil auf unterschiedliche Medien geschrieben wird.

ad 3. Kopierkommando: COPY C:X1.TXT A:X1.TXT

Hier haben wir den gleichen Fall wie bei 2., nur daß in umgekehrter Richtung (von Festplatte auf Diskette) kopiert wird.

Nach jedem Kopiervorgang sollte mit DIR überprüft werden, ob die Datei tatsächlich kopiert wurde.

Die Kopierkommandos in Tabelle 3.2 können, wie Sie gleich in Tabelle 3.3 sehen werden, erheblich vereinfacht werden. Trotzdem ist es für den Anfänger von Vorteil, wenn er bei Beginn die Kommandos ausführlich und umständlich eingibt uns sie erst im Laufe der Übungen Schritt für Schritt vereinfacht. Dies soll nun in Tabelle 3.3 geschehen. Für diesen Zweck fügen wir eine weitere Spalte Akt. LW: ein.

Dies ist das aktuelle Laufwerk, das momentan aktiviert ist. Es kann sowohl das Quellwir auch das Ziellaufwerk oder auch ein völlig anderes Laufwerk sein.

Die Kopierkommandos in Tabelle 3.3 sind für Anfänger sicher recht schwierig und bedürfen sowohl einer Erklärung wie auch zum Verständnis einiger Übungen.

Kopierkommandos mit gleichen/unterschiedlichnen Laufwerken					
	Quell LW:	Ziel LW:	Alter Name	Neuer Name	Kopierkommando
1.	A:	A:	X1.TXT	X2.TXT	COPY A:X1.TXT A:X2.TXT
2.	A:	C:	X1.TXT	X1.TXT	COPY A:X1.TXT C:X1.TXT
3.	C:	A:	X1.TXT	X1.TXT	COPY C:X1.TXT A:X1.TXT

Tabelle 3.2

Kopieren vom Quellaufwerk/Ziellaufwerk						
	Akt. LW:	Quell LW:	Ziel LW:	Alter Name	Neuer Name	Kopierkommando
1.	A:	A:	A:	X1.TXT	X2.TXT	COPY X1.TXT X2.TXT
2.	C:	A:	A:	X1.TXT	X2.TXT	COPY A:X1.TXT A:X2.TXT
3.	A:	A:	C:	X1.TXT	X1.TXT	COPY X1.TXT C:
4.	C:	A:	C:	X1.TXT	X1.TXT	COPY A:X1.TXT
5.	A:	C:	A:	X1.TXT	X1.TXT	COPY C:X1.TXT
6.	C:	C:	A:	X1.TXT	X1.TXT	COPY X1.TXT A:

Tabelle 3.3

Kopieren auf gleiches Laufwerk mit unterschiedlichen Namen			
	AlteDatei	NeueDatei	Kommando
1.	Telefon.TXT	Telefon	COPY Telefon.TXT Telefon <ENTER>
2.	Telefon.TXT	Telefon.XXX	COPY Telefon.TXT Telefon.XXX<ENTER>
3.	Telefon.TXT	Liste.TXT	COPY Telefon.TXT LISTE.TXT <ENTER>

Tabelle 3.4



Kurse

Erläuterungen zu Tabelle 3.3

ad 1. Kommando: COPY X1.TXT X2.TXT

Das aktuelle Laufwerk (A:) ist das Laufwerk, wo sich die zu kopierende Datei (A:) befindet. Auf dem gleichen Laufwerk (A:) ist auch die Kopie X2.TXT zu speichern. In diesem Fall kann die Angabe der Laufwerke unterbleiben, weil:

aktuelles Laufwerk = Quellauferk = Ziellaufwerk.

Kopierkommando: COPY AlterName NeuerName.

ad 2. Kommando: COPY A:X1.TXT A:X2.TXT

Aktuelles Laufwerk ist die Festplatte C:. Die Quelldatei X1.TXT auf Laufwerk A: ist ebenfalls auf Laufwerk A: unter dem Namen X2.TXT zu kopieren. In diesem Fall muß das Kopierkommando vollständig eingegeben werden, weil:

aktuelles Laufwerk — Quellaufwerk und Ziellaufwerk.

ad 3. Kommando: COPY X1.TXT C:

Aktuelles Laufwerk ist das Laufwerk A:. Auf diesem Laufwerk ist auch die zu kopierende Datei X1.TXT gespeichert. Diese Datei ist auf die Festplatte C: zu kopieren. Das Quellaufwerk A: kann im Kopierkommando entfallen, ebenfalls der Name der Zieldatei, weil der Name mit der Quelldatei identisch ist und auch identisch sein sollte.

Kopierkommando: COPY AlterName Ziel:

Mit diesem Kommando wird üblicherweise kopiert. Es wird zuerst das Quellaufwerk aktiviert, dann wird überprüft, ob die zu kopierenden Dateien auch auf diesem Laufwerk gespeichert sind und anschließend mit „COPY Was Wohin:" kopiert

ad 4. Kommando: COPY A:X1.TXT

Aktuelles Laufwerk ist das Laufwerk C:, das Ziellaufwerk also. Es wird von Laufwerk A: in das Laufwerk kopiert, das schon aktiviert ist. Wiederum wird in der Kopie der Name der Quelldatei übernommen. Der Name für die Ziedatei kann entfallen, ebenfalls die Angabe des Ziellaufwerks, weil dieses Laufwerk aktiv ist.

Kopierkommando: COPY Quelle:AlterName

Mit diesem Kommando wird üblicherweise kopiert, wenn das Ziellaufwerk aktiviert ist.

b: Kopierübung:

Einzelne Datei auf gleiches Laufwerk kopieren

Zum Kopieren verwenden wir die Dateien, die wir im letzten Beitrag mit COPY CON erstellt haben. Legen Sie also diese Diskette in Laufwerk a: ein. Soweit Sie diese Diskette nicht mehr haben, erstellen Sie mit COPY CON TELEFON.TXT eine neue Datei.

Kopierkommando: COPY AlteDatei NeueDate

Wenn Sie kopieren wollen, aktivieren Sie das Laufwerk A:. Dann tippen Sie die Kommandos der vierten Spalte der Tabelle 3.4 ein. Nach jedem Kommando sollte mit DIR ‹ENTER› überprüft werden, ob tatsächlich eine neue Datei unter dem angegebenen Namen kopiert wurde. Ist unter dem neuen Namen eine gleichlautende Datei schon vorhanden (LISTE.TXT), so wird die alte Datei ohne Sicherheitsabfrage überschrieben. Bei allen Kopierkommandos kann die Angabe des Quellund Ziellaufwerks unterbleiben, weil beide das aktuelle Laufwerk A: betreffen.

Erläuterungen zu Tabelle 3.4

ad 1. Kommando: COPY Telefon.TXT Telefon

Von der Originaldatei Telefon.TXT ist eine Kopie mit dem Namen Telefon zu erstellen. Beide Dateinamen unterscheiden sich lediglich dadurch, daß die Originaldatei die Erweiterung TXT, die Kopie keine Dateinamenserweiterung hat

Überprüfung mit `DIR T* ‹ENTER›`

Mit dem Kommando DIR T* selektieren wir alle Dateien, die mit T beginnen. Der Stern (*) ist ein Platzhalter (Joker, Wildcard) für beliebige Zeichen.

ad 2. Kommando: COPY Telefon.TXT Telefon.XXX

Von der Originaldatei TELEFON.TXT ist eine Kopie mit dem gleichen Dateihauptnamen, jedoch mit einer anderen Dateinamenserweiterung (XXX) zu erstellen.

Überprüfung mit `DIR T* ‹ENTER›`

ad 3. Kommando: COPY Telefon.TXT LISTE.TXT

Von der Originaldatei TELEFON.TXT ist eine Kopie mit einem völlig anderen Namen zu erstellen. Allerdings haben wir mit den Übungen „Dateien erstellen" eine Datei mit dem Namen LISTE.TXT erstellt. Diese alte Datei LISTE.TXT wird ohne Sicherheitsabfrage überschrieben. Wird also versehentlich oder auch absichtlich als Zielname ein schon auf der Diskette vorhandener Dateiname verwendet, so wird diese alte Datei überschrieben bzw. gelöscht

Überprüfung mit `DIR L* ‹ENTER›`

c. Kopierübung: Dateigruppen auf das gleiche Laufwerk kopieren

Bei der Vielzahl von Dateien, die regelmäßig kopiert werden müssen, wäre es mühsam, diese, wie in Übung b. geschehen, einzeln zu kopieren. Es ist ziemlich einfach, ganze Dateigruppen mit einem Befehl zu kopieren. Wichtig ist nur, daß Sie beim Erstellen der Dateien einen entsprechenden Gruppenindikator dem Dateinamen beifügen. Unser Gruppenindikator ist die Dateinamenserweiterung TXT. Ein anderer Gruppenindikator könnte auch ein Anfangsbuchstabe im Dateihauptnamen sein. In unserem Fall könnte wir alle Dateien, die mit dem Buchstaben T beginnen, auch gruppenweise kopieren. Die entsprechenden Kopierkommandos können Sie der Tabelle 3.5 entnehmen.

Erläuterungen zu Tabelle 3.5

Die Kommandos in Tabelle 3.5 sind erklärungsbedürftig. Wir wissen inzwischen, daß wir Dateigruppen über den Platzhalter * (Stern) ansprechen können. Der Stern steht für beliebige Zeichen.

ad 1. Kommando: COPY *.TXT *.MAX

Als Gruppenbezeichung für den alten Dateinamen haben wir *.TXT verwendet. Statt eines bestimmten Hauptnamens verwenden wir den Stern, womit wir alle Dateien mit allen denkbaren Hauptnamen ansprechen, jedoch mit der Einschränkung, soweit diese Dateien die Erweiterung TXT haben. Einfacher ausgedrückt: Mit *.TXT selektieren wir alle Dateien mit der Dateinamenserweiterung TXT. Das gleiche gilt auch für die neuen Dateinamen der Kopien. Als Gruppenbezeichnung verwenden wir *.MAX. Alle Dateien, die die Erweiterung TXT haben, erhalten in der Kopie die Erweiterung MAX. Die Dateihauptnamen der Originaldateien und Kopien bleiben identisch. Die Datei

Kopieren von Dateigruppen auf gleiches Laufwerk			
	Dateigruppe Original	Dateigruppe Kopie	Kommando
1.	Alle Dateien mit Erweiterung = TXT	Erweiterung in der Kopie = MAX	COPY *.TXT *.MAX
2.	Alle Dateien mit T beginnend	Anfangsbuchstabe in der Kopie statt T = X	COPY T*.* X*.*
3.	Alle Dateien mit Erweiterung	Alle Dateien ohne Erweiterung	COPY *.* *

Tabelle 3.5

Einzelne Datei auf ein anderes Laufwerk kopieren					
	Akt. LW:	Quell LW:	Ziel LW:	Alter Name	Kopierkommando
1.	A:	A:	C:	TELEFON.TXT	COPY TELEFON.TXT C:
2.	A:	C:	A:	TELEFON.TXT	COPY A:TELEFON.TXT
3.	C:	C:	A:	TELEFON.TXT	COPY TELEFON.TXT A:
4.	C:	A:	C:	TELEFON.TXT	COPY A:TELEFON.TXT C:

Tabelle 3.6

Dateigruppen auf ein anderes Laufwerk kopieren					
	Dateigruppe Original	Aktuell. LW	Quell-LW	Ziel-LW	Kommando
1.	Alle Dateien mit Erweiterung = TXT	A:	A:	C:	COPY *.TXT C:
2.	Alle Dateien mit Erweiterung = XXX	A:	C:	A:	COPY C:*.XXX
3.	Alle Dateien mit Erweiterung = TXT	C:	C:	A:	COPY *.TXT A:
4.	Alle Dateien	A:	A:	C:	COPY *.* C:
5.	Alle Dateien	A:	C:	A:	COPY C:*.*
6.	Alle Dateien	C:	C:	A:	COPY *.* A:

Tabelle 3.7



Kurse

LISTE.TXT erhält in der Kopie den Namen LISTE.MAX.

ad 2. Kommando: COPY T*.* X*.*

Mit T*.* selektieren wir alle Dateien, die mit T beginnen. Die übrigen Buchstaben im Dateihauptnamen sowie die Dateinamens-Erweiteru- ngen spielen keine Rolle. Die Zielgruppenbezeichung X*.* bedeutet, daß alle mit T*.* zum kopieren selektierten Dateien in der Kopie den gleichen Dateihauptnamen und die gleiche Erweiterung erhalten, lediglich der erste Buchstabe T wird in der Kopie durch X ersetzt.

ad 3. Kommando: COPY *.* *

Mit der Gruppenbezeichung *.* selektieren wir alle Dateien, ohne Rücksicht auf den Dateihauptnamen und ohne Rücksicht auf die Dateinamenserweitung. Der zweite Stern bedeutet allerdings, daß die zu selektierende Datei tatsächlich eine Dateinamenserweiterung hat. Dateien ohne Erweiterung werden mit *.* * also nicht angesprochen. Alle Dateien ohne Erweiterung werden mit einem Stern angesprochen

d. Kopierübung: Einzelne Datei auf eine anderes Laufwerk kopieren

Erläuterung Tabelle 3.6

ad 1. Kommando:
COPY TELEFON.TXT C:

Das aktuelle Laufwerk ist das Quellaufwerk. Die Angabe dieses Laufwerks kann unterbleiben. Es genügt also, Dateiart und Ziellaufwerk anzugeben. Es wird kopiert vom aktuellen Laufwerk A: nach C:. Die Angabe des aktuellen Laufwerks ist nicht erforderlich.

ad 2. Kommando:
COPY A:TELEFON.TXT

Das aktuelle Laufwerk ist das Ziellaufwerk. Die Angabe des Ziellaufwerks kann unterbleiben. Es genügt also Quellaufwerk und die Dateiart anzugeben. Es wird kopiert von A: zum aktuellen Laufwerk C:. Auch hier ist die Angabe des aktuellen Laufwerks nicht erforderlich.

ad 3. und 4.
Die Erläuterungen zu 1. und 2. gelten entsprechend.

e. Kopierübung:
Dateigruppen auf ein anderes Laufwerk kopieren

Erläuterungen zu Tabelle 3.7

ad 1. Kommando: COPY *.TXT C:

Es werden alle Dateien mit er Erweiterung TXT vom aktuellen Laufwerk A: (Quellaufwerk) zum Ziellaufwerk C: kopiert. Die Angabe des aktuellen Laufwerks A: ist nicht erforderlich.

Überprüfung mit `DIR C:*.TXT‹ENTER›`

ad 2. Kommando: COPY C:*.TXT

Es werden alle Dateien mit der Erweiterung XXX vom Quellaufwerk C: zum aktuellen Laufwerk A: (Ziellaufwerk) kopiert. Die Angabe des Quellaufwerks C: ist erforderlich, das Ziellaufwerk A: anzugeben ist nicht erforderlich.

Überprüfung mit `DIR C:*.XXX‹ENTER›`

ad 3. Kommando: COPY *.TXT A:

Es werden alle Dateien mit der Erweiterung TXT vom aktuellen Laufwerk C: (Quellaufwerk) zum Ziellaufwerk A: kopiert.

ad 4. Kommando: COPY *.* C:

Es werden alle Dateien vom aktuellen Laufwerk A: (Quellaufwerk) auf das Ziellaufwerk C: kopiert. Die Angabe des aktuellen Laufwerks A: ist nicht erforderlich.

ad 5. und 6.
Die Erläuterung zu 4. gilt entsprechend.



CACHE

HARD oder SOFT

Von Lucijan Mikociak

CACHE...ein Begriff, den man heute in der Computerwelt nahezu überall findet. Egal ob auf einem Mainboard, Controller einer Grafikkarte oder in der Steuerelektronik einer SCSI-Festplatte. Warum CACHE? Die heutigen Microprozessoren in der PC- Welt – man denke nur an den i80486 sind so schnell und leistungsfähig, daß die sonstige Hardware in einigen Bereichen nicht schnell genug ist. Der heufigste Einsatzbereich der Einrichtung CACHE ist der Festplattencontroller...

Um die Funktionsweise einer CACHE-Einrichtung zu erklären, sollte zuerst das Problem erläutert werden. Es ist bereits bekannt, daß der 16 bit breite AT-Bus bei einem 386er und vor allem bei einem 486er einen Flaschenhals innerhalb des Systemes bezüglich des Datendurchsatzes darstellt. 2 MB pro Sekunde ist die maximale Leistung des AT-Buses.

Nun kann man da relativ leicht Abhilfe schafen,indem man auf EISA-Hardware umsteigt, den die maximale Leistung des EISA-Buses liegt immerhin bei 33 MB pro Sekunde ! Doch ein solches Mainboard ist unter 8000,DM kaum zu bekommen. Hinzu kommt der passende EISA-Controller für 4000,und die weitere Hardware.

Sie werden mir sicherlich zustimmen, wenn ich behaupte, daß diese Lösung vielleicht nicht unbedingt das richte für den Otto-Normalverbraucher ist. Das haben sich auch einige Hardware-Entwickler gedacht und den CACHE konstuiert. Denn wer kennt dieses Problem nicht: Man hat einen schnellen Computer, doch die Festplatte und der Controller sind nicht so schnell wie man es gerne hätte. Meistens liegt das zwar nicht am Controller und auch nicht allzusehr am AT-Bus, sondern an einer zu langsamen Festplatte.

Ein CACHE ist eine Hardware-Einrichtung bei einem Controller, die den Zugriff auf die Festplatte beschleunigt. Das Arbeitsprinzip des CACHEs ist, falls man nicht auf Feinheiten eingeht, recht einfach. Im Normalfall ließt der Controller Daten und gibt diese „gleichzeitig" an die CPU weiter. Verfügt der Festplattencontroller jedoch über einen CACHE, so ließt der CACHE Daten „im Vorraus" und liegt diese in einem sehr schnellen CACHE-Speicher ab, der sich auch auf dem Festplattencontroller befindet. Sollte ein Programm später wieder diese vorraus gelesenden Daten benötigen, so werden die Daten von dem sehr schnellen CACHE-Speicher an das Programm übergeben und nicht von der langsamen Festplatte geladen. Dabei gibt es allerdings ein Problem, was einigen von Ihnen auf den ersten Blick als unlösbar erscheinen wird:

Woher weiß der CACHE welche Daten das Programm als nächste benötigt ? Dieses Problem ist wirklich recht schwer zu lösen, doch auch hier hat man sich etwas einfallen lassen. Daten werden in Form von Dateien auf eine Festplatte gespeichert. Somit befinden sich Dateien in mehr oder weniger großen Gruppen von aufeinander folgenden Sektoren auf der Festplatte, wobei ihre genaue Lage auf der Festplatte in der Dateizuordnungstabelle (FAT) eingetragen ist. Möchte ein Datenbank-Programm nun Daten aus einer Datei laden, so errechnet der CACHE-Controller-Mikroprocessor, welche Sektoren, laut FAT, als nächte zu der Datei gehören und vom Programm benötigt werden könnten. Hinter dieser vereinfachten Erläuterung verbergen sich jedoch höchstkomplexe Algorithmen, so daß die Trefferquote moderner CACHE-Controller (z.B. mit dem INTEL 80376-Chip) bei mehr als 95% liegt !

Das Schreiben auf Festplatte ist viel einfacher. Hierbei werden Schreibzugrife komplett auf den CACHE-Speicher umgeleitet, so daß ein Programm Dateien in den CACHE-Speicher speichert, und der CACHE-Controller übergibt diese in der Zeit, wo das Programm keine Daten speichert, an die Festplatte. Bei den handelsüblichen Festplatten-CACHE-Controllern mit 32 KB oder gar 8 KB-CACHE-Speicher wird der Speichervorgang bei einer größeren Datenmenge selbstverständlich in mehreren kleinen Schritten durchgeführt. Dies ist bei großen CACHE-Controllern für 486er EISA-PCs nicht mehr notwendig, da diese über CACHE-Speicher bis zu 16 MB verfügen. Was ein solcher Controller dann kostet kann sich sicherlich jeder von Ihnen vorstellen.

Egal ob eine Hardware-Lösung mit 16

CACHE ist nicht CACHE

Wenn von CACHE die Rede ist, dann sollte man nicht nur zwischen Software und Hardware-CACHE-Lösungen unterscheiden, sondern zwischen einem Festplatten-CACHE und einem MEMORY-CACHE. Der Festplatten-CACHE wird in diesem Artikel beschrieben. Was den MEMORY-CACHE angeht, so wird dieser in 386ern und 486ern verwendet. Es ist ein CACHE, der den Zugriff der schnellen CPU auf einen langsameren Arbeitsspeicher (RAM) unter Verwendung von superschnellen SRAM-Bausteinen beschleunigt. Selbstverständlich gibt es aus diesem Grund für den MEMORY-CACHE nur eine Hardware-Lösung, die sich auf dem Mainboards des Computers befinden muß. Dieser CACHE läßt sich nicht nachträglich einbauen.

ANZEIGE

PD-Software

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD015 KAUFMANN
Kaufm. Rechnen (%, Zins, Kredit, Hypotheken, Kalkulation u.a.)

PD016 VEREINSW. 1
Bis 250 Mitglieder, Stamm, Mahn, Beitrag, Vereinsdaten

PD017 VEREINSW. 2
Gleiche Disk wie No. 1, jedoch BAS Quellcode

PD018 VEREINSW. 3
Komplettes deutsches Handbuch

PD019 ZEITLUPE
Herabsetzung der Taktrate, wichtig für AT's (Spiele etc.)

PD020 PROCOMM
Deutsches Datenübertragungsprogramm, super

PD021 PROCOMMDOC
50 KB Deutsche und 140 KB Englische Anleitung zu PROCOMM

PD022 PC-Write Vers. 2.4
Deutsche Übersetzung von 10078

PD023 NINJA FIGHTER
Karate-Spiel in Adventure-Art

PD024 PC-FILES III
Weltbekanntes Datenbankprogramm (siehe auch 10730)

PD025 PC-PROF-BAS
PC-Professor-Basic-Lernprogramm

PD026 PC-DOS-HELP
Hintergrund-Bildschirmhilfen für PC-DOS-Anfänger

PD027 PIANOMAN V. 3.0
Musikprogramm mit langen Beispielen, Erstellung eigener Musik

PD028 TUTORIAL
Engl. IBM-PC-Lernprogramm (Einführung in MS-DOS/PC-DOS)

PD029 DESKTEAM V. 1.4
Hintergrundprogramm mit mehr Möglichkeiten wie SIDEKICK

PD030 ORIGAMI
Papierfaltanleitung (Japanische Kunst)

PD031 HARDDISK
Festplatten-Hilfeprogramm

PD032 DOSAMATIC
Umschalten zwischen mehrerer Programmen im Rechner

PD033 PROCOMM
Hackers Kommunikationsprogramm, Textverarb., TERM-EMU

PD035 SIDE WRITER
Druck um 90 Grad versetzt (für Tabellen usw.)

PD036 B-WINDOW
Fenstertechnik für Basic!!!!!!!!

PD037 NEW YORK I
Leistungsf. Textverarbeitungsprogramm m. Fußnoten

PD038 NEW YORK II
Mit Fenstertechn., Indizierung, 200 Seiten Anleitung

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

CACHE

MB oder nur 32 KB CACHE-Speicher, sie ist immer teuer. Zu der Hardware gibt es aber glücklicherweise eine Alternative: die günstigere Software-Lösung.

Als CACHE-Speicher wird ein Teil des Arbeitsspeichers des PCs reserviert und auch die komplexen Algorithmen werden als ein Programm im Arbeitsspeicher abgelegt. Aus diesem Grund erlauben moderne CACHE-Programme die Auslagerung des CACHE-Speichers und einiger Programmteile des Software-CACHEs in den EMS-Speicher. Bei der Software-Lösung gibt es leider sehr große Unterschiede bezüglich der Leistung des CACHEs. Bei Hardware-Lösungen hingegen kaum, da sehr viele CACHE-Controller durch einen Chip gleicher Bauart gesteurt werden und somit die Algorithmen gleich sind.

Sollten Sie sich nach dieser kurzen Einführung in die CACHE-Welt doch für die günstigere Software-Lösung entschieden haben, so möchte ich Ihnen ein CACHE-Programm aus der Shareware-Szene vorstellen, welches wirklich Erstaunliches leistet. Um die Leisung eines CACHEs zu messen, benutzt man Programme wie CORETEST oder SI.

In diesem Artikel möchte ich nur Werte des Programmes SI (System Information) von Peter Norton benutzen, da dieses Programm stark verbreitet ist. Das Programm SI.EXE wird nämlich bei vielen Norton Computing Programmen mitgeliefert, so bei Norton Commander oder den legendären Norton Utilities. Das Programm wird mit SI, gefolgt von einef Laufwerkkennung, aufgerufen; z.B. SI C:

In der zweituntersten Zeile zweigt SI den Wert für den Disk Index (DI). Ein Wert zwischen 10 und 15 ist wirklich sehr gut.

Nun aber zurück zu dem genannten CACHE-Programm. QuickCACHE nennt sich dieses Shareware-Programm, welches in Sachen Leistung so manches teuere komerzielle Programm in den Schatten stellt. Quick-CACHE wurde von uns innerhalb drei Wochen ausführlich auf verschieden PC/XT/AT und 386er Systemen getestet. Leider mußten wir bei diesem Test feststellen, daß Quick-CACHE für Computer der PC Klasse kaum geeignet ist. Bei einem Commodore PC 10-III, der mit einer 20 MB-Filecard aufgerüstet worden ist, führte der Einsatz von QuickCACHE zu schweren Datenverlusten. Dateien konnten nicht gelöscht und neue nicht erstellt werden. Auf einem NoName 10 MHz-XT hingegen lief das Programm einwandfrei. Allerding muß gesagt werden, daß QuickCACHE eher für den Einsatz auf Rechnern der AT und 386er Klasse konzipiert worden ist. So erzielte das Programm die besten Ergebnisse auf einen Personal Computer mit einer i80386 CPU, denn der DI-Wert lag bei 133! Dabei benutzte QuickCACHE 2MB des erweiterten Speichers (Extended Memory). Ein 286er mit 1 MB RAM, bei dem der erweiterte Speicher oberhalb der 640K-Grenze (also 384K) als CACHE-Speicher reserviert wurden, erreichte einen DI-Wert von 14,2. Das verwendete Plattengespann setzte sich dabei aus einem 16 bit WesternDigital MFM-Controller und einer alten Seagate ST 225 Festplatte mit einer mittleren Zugriffzeit von 70ms. Der DI-Wert betrung, vor den Einsatz des CACHE-Programmes, 1,9. Man hat somit eine Leistungssteigerung von fast 650% ! erreicht.

QuickCACHE verfügt über viele fortschrittliche Funktionen, die über den QuickCACHE eigenen Befehlsinterpreter CACHE angesteuert werden können. Selbstverständlich läßt sich QuickCACHE ausschalten oder gar ganz aus dem Arbeitsspeicher entfernen. Um eine Übersicht über die derzeitigen Aktivitäten des CACHEs zu erhalten, verfügt der Befehlsinterpreter über den Befehl STATUS. Um den Speicherbedarf des CACHEs und anderer, aktiver Programme, sowie die Belegung des Arbeitsspeichers zu überprüfen, wird ein Programm mit dem Namen QMAP mitgeliefert. QMAP stellt Ihnen einige Werte auch grafisch als Balken dar. Wer den gesamten Überblick über den Arbeitsspeichers eines PCs haben möchte, der kann mit dem Programm QMEMTST einen Test des Arbeitsspeichers, Videospeichers usw. aufrufen.

Sollte der CACHE-Speicher groß genug sein, so können Sie einzelne Dateien oder gar ganze Verzeichnisse mittels LOCK-Befehl im CACHE-Speicher fest ablegen, falls diese sehr oft benötigt werden. Auch zur Laufwerkverwaltung verfügt QuickCACHE über eine Reihe von MOUNT-Funktionen sowie eine automatische Dismount-Funktion, mit Hilfe derer der Anwender Disketten so benutzen kann, als ob kein CACHE installiert wäre. DISMOUNT-Funktionen (Abkoppeln von Laufwerken) sind notwendig, da CACHE-Programme Sektoren im CACHE-Speicher ablegen und falls auf Laufwerk A gespeichert werden soll, erkennt ein CACHE-Programm nicht, ob eine Diskette ausgewechselt worden ist oder nicht. Sie können sich sicher vorstellen, daß eine solche Verwechslung unvorstellbare Folgen haben kann. Bevor also eine Diskette gewechselt werden kann, muß Sie, wie unter einem großen Betriebssystemen wie UNIX, abgekoppelt werden, d.h. dem CACHE-Programm wird mitgeteilt, daß alle sich im CACHE-Speicher befindenden Sektoren für das Diskettenlaufwerk auf die Diskette gespeichert werden sollen. Alle diese Vorgänge werden durch Befehle, die an den Befehlsinterpreter übergegeben werden, gesteuert bzw. ausgelöst. Wer jedoch nicht allzuviel von einer Programmsteuerung über Befehle und Befehlsinterpreter hält, für den wird für QuickCACHE eine Menüsteuerung (CM.EXE) mitgeliefert, mit der man nicht nur alle Befehlseingaben ersätzen, sondern auch Funktionen wie STATUS u.ä. problemlos und übersichtlich aufrufen kann. Außer einer Reihe weiterer kleiner Utilities wird auch ein komplettes Programm mitgeliefert: QBACKUP.

ANZEIGE

PD-Software

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

PD307 TEXT UTIL. 1
Text-Lese- & Suchprogramm z.B.: TTFind, Allfile, TF22 etc.!

PD308 DOS UTIL. 1
Voll mit Util's f. DOS z.B.: Boot, Daybat, Addapth etc.!

PD309 DOS UTIL. 2
Voll mit Util's f. DOS z.B.: Grabber, Keyboard u.v.m.!

PD310 PROGR.UTIL'S
Programmierer Util's z.B.: Hercdump, QBmouse u.v.m.!

PD311 ARCHIV UTIL 1
Diskette vollgepackt mit den neuesten Arc-Utilities!

PD312 Bloodhound
Ein Super-Tool zum Überprüfen von Programmen!

PD313 DOG V. 2.05b
Ein sehr guter und schneller Disk-Optimizer!

PD314 RBBS 17.1c
Nr. 1 +++ Mächtiges Mailboxprogramm in der +++

PD315 RBBS 17.1c
Nr. 2 +++ neuesten Version mit allen Möglich- +++

PD316 RBBS 17.1c
Nr. 3 +++ keiten! Mit einer sehr umfang- +++

PD317 RBBS 17.1c
Nr. 4 +++ reichen Dokumentation! +++

PD318 RBBS 17.1c
Nr. 5 +++ RBBS-Utilitydiskette!!! +++

PD319 + ARC V. 6.0 +
Neueste Version, sehr schnell, Support f. Directories!

PD320 + PK 361 +
+ Super Arc- und Entarcprogramm! +

PD321 + PAK V. 1.6 +
Der beste & schnellste Packer <> Entpacker (50-90%)!

PD322 PKZIP V. 0.92
Phil Katz' neuestes Programm zum Arcen + Entarcen!

PD323 QFiler V. 3.1G
Filemanag.: Drop-Down Menüs, Maus u. Support für PKZIP!

PD324 STILL RIVER SHELL V. 2.58
DOS-Menüsystem m. vielen neuen Funktionen!

PD325 PINT & SHOT V. 2.0
DOS-Menü + Filemanag. m. Passwort; Floppy-DIR + DOS 4.0!

PD326 DX V. 2.09
Umfangreicher Filemanager, auch f. ARC- u. dBase Files!

PD327 HDM III V. 2.10
Bekanntes Harddiskmenü, kompatibel m. IBM PS/2 u.v.m.!

PD328 CHECKUP V. 3.0
Antivirusprogramm, sehr beliebt in Unis, Rechenzentren!

PD329 PRAXIS I
Das Programm für Schachspieler: Eröffnungen u.v.m.!

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639



Software

QBACKUP ist ein komplettes Backup und Resore-Programm, welches unabhängig von QuickCACHE arbeitet und durch eine übersichtliche Menüsteuerung verfügt, die es versteht, die beiden Programmteile Backup und Restore gerecht von einander zu trennen.

QuickCACHE wird auf zwei Disketten ausgeliefert. Das Programm muß mit Hilfe des mitgelieferten Installationsprogrammes installiert werden. Die Konfiguration kann nachträglich mit dem Programm QCONFIG geändert werden. Da die Installation des Programm nicht unbedingt einfach ist und auch einige Befehle dem Einsteiger wahre Kopfzerbrechen bereiten können, ist in naher Zukunft eine deutsche Anleitung zu QuickCACHE bei der Firma SoftConsult in Bad Camberg erhältlich.

```
Programm:     QuickCACHE II
Verion:       4.20
Autor:        P.R. Glassel & Associates Inc.

Das Programm benötigt einen IBM kompatiblen
PC mit mind. 512 K RAM und einer Festplatte.
Es sollte eine DOS-version höher 3.0 be-
nutzt werden. Empfehlenswert ist PC-DOS
anstelle von MS-DOS. Bitte bedenken Sie, daß
von den 512K Arbeitsspeicher ungefähr 50 K
für den CACHE-Speicher reserviert werden müssen.
QuickCACHE an sich benötigt zusätzlich ungefähr
35K RAM. Ideal sind 1 MB RAM, wobei der gesamte
erweitere Speicher oberhalb der 640 K-Grenze
als CACHE-Speicher benutzt wird.
```

Hausverwaltung2

Das Programm Hausverwaltung2 enthebt Sie der Routinearbeiten, die bei der Verwaltung von Wohnungseinheiten anfallen. Es erlaubt Ihnen einen klaren Gesamtüberblick der verwalteten Häuser und Wohnungen und erleichtert Ihnen die buchungs- und banktechnischen Arbeiten, die bei Hausverwaltungen erforderlich sind.

Säumige Mieter werden sofort entdeckt. Auswertungen und Protokolle verschaffen eine gute Übersicht.

Objekte und Einheiten

Ein Objekt ist z. B. ein Mietshaus oder eine Wohnungseigentümergesellschaft kurz WEG genannt. Die Kurzbezeichnung der Straße dient als Code und der späteren Identifizierung.

Eine Einheit ist z. B.eine Wohnung, ein Büro oder eine Praxis. Hierbei ist die Kurzform des Namens als Code Maßgebend.

Diese Stammdaten können erfaßt, geändert, gelöscht und ausgewertet werden.

Erstellbar sind auf dieser Basis die Anwesenheitsliste einer WEG-Versammlung, eine Kurzliste der einzelnen Objekte, eine Mieterliste mit Sollstellungen wie Miete, Nebenkosten/Heizung und Quadratmeter Miete, sortiert nach Einheiten, und eine Leerstandsliste für unbewirtschaftete Wohnungen.

Wer ist mit der Miete im Rückstand ?

Zuerst wird die sogenannte Sollstellung vorgenommen. Dabei werden vorher eingerichtete Konten der Mieter mit der Miete, den Nebenkosten/Heizung belastet, die Konten der Eigentümer mit dem Wohngeld.

Zur Kontrolle erfolgt ein Protokollausdruck aller vorgenommenen Buchungen.

Das Hausverwaltungsprogramm 2 läßt sowohl automatische als auch die manuelle Sollstellung zu. Bei der manuellen Sollstellung werden Sonderumlagen, die nicht regelmäßig auftreten, gesondert zugewiesen.

Zahlungen der Mieter

werden nach Aufruf des Objekts über den Kontoauszug gebucht. Dabei läßt das Programm Ihnen die Wahl zwischen zwei Bankverbindungen. Getrennt nach Bankverbindungen wird ein Journal ausgegeben.

Das Programm bietet die Möglichkeit, Lastschriften auszudrucken und zu verbuchen. Ein Probedruck zur Justierung ist dabei möglich.

Mahnungen

können für einen einzelnen Mieter bzw. Eigentümer oder für alle Mieter bzw. Eigentümer erstellt werden. Eine Mahnung hat die Form eines Kontoauszuges und bietet somit eine umfassende Information für den Mieter inwieweit er im Rückstand ist. Durch die Eingabe zweier Buchungsmonate wird der Mahnzeitraum begrenzt. Der gewünschte Termin des Geldeinganges wird ebenfalls eingetragen.

Einzelabrechnung

Der Programmteil „Einzelabrechnung" wirft die postfertige Abrechnung für den Mieter bzw. Eigentümer aus. Sie stellt für den jeweiligen Abrechnungszeitraum alle Kosten und Einzahlungen

Software

des Mieters gegenüber.

Mieterkontoauszug

Für jeden Mieter bzw. Eigentümer ist ein ausführlicher Kontoauszug abrufbar, der alle getätigten Buchungen enthält.

Übersichten

Objektbezogene Zahlungsvorgänge werden getrennt nach Bankverbindung ausgegeben. Die Einnahmenübersicht gibt einen Überblick über sämtliche Zahlungseingänge der Mieter und Eigentümer.

Eine Gesamtübersicht der Objektzahlungen weist alle Zahlungsvorgänge nach Einnahmen und Ausgaben getrennt aus. Dabei kann der Zeitraum selbst gewählt werden.

Textverarbeitung

Erforderliche Rundschreiben an alle erfaßten Adressen können mit der intgrierten Textverarbeitung automatisch erstellt werden. Die Adressen werden vom Programm selbsttätig eingemischt. Auch Einzelbriefe können erstellt und verwaltet werden. Dabei stehen verschiedene Schriftarten wie Unterstreichen, Fett, Hoch, Tief und Engschrift zur Verfügung. Es stehen 387 Druckertypen zur Verfügung und können vom Anwender selbst angewählt werden.

Ein Blick in die Zukunft

Für das kommende Abrechnungsjahr ist der Wirtschaftsplan hilfreich. Er berücksichtigt die bereits erfaßten Verbrauchsdaten und gibt einen Ausblick auf das kommende Jahr. Nicht erfaßt werden dabei die manuellen Eingaben.

Bedienbarkeit

Das Programm Hausverwaltung2 ist klar und einfach gehalten. Auch für Computereinsteiger bestens geeignet. Der Datenbestand wird direkt aus dem Hauptmenü heraus gesichert, und macht somit wenig Mühe. Ein ansprechendes Handbuch vermittelt tiefere Erkenntnisse. Das Programm verhält sich gutmütig gegenüber fehlerhaften Eingaben.

Topas 3D Design– und Animationssoftware

Bei der TECHEX Computer + Grafik Vertriebs GbmH ist das 3D Design– und Animationspaket **Topas** für alle standardmäßig ausgerüsteten VGA–Grafikkarten erhältlich. Mit Topas/VGA beansprucht der amerikanische Hersteller GSL (Graphics Software Labs), Indianapolis, eine Vorreiterrolle im Bereich Computergrafik–Software.

Das weltweit erfolgreichste und am häufigsten installierte 3D Software–Paket Topas, das es bisher nur für die Videografikkarten der Targa– und Vista–Serie von Truevision im professionellen Bereich gab, läuft jetzt auch auf allen Standard–VGA–Karten. Damit ist der Weg frei für 3D Design und Animation auf jedem Desktop–Rechner. Sensationell ist auch der Preis für Topas/VGA, der bei ca. DM 6000 liegt.

Topas/VGA beinhaltet fast alle Funktionen des bisherigen Topas–Programms. Es hat ein 3D Design–Modul, mit dem auf einfache Art und Weise weich–schattierte 3D Festkörper und Flächenstrukturen erstellt, editiert und wiedergegeben werden können, sowie ein 3D Animationsmodul, mit dem sich Bewegungsabläufe durch das Festsetzen von Key–Frames (Kontroll–Punkten), Geschwindigkeits– und Rotations–Kurven darstellen lassen. Selbstverständlich arbeitet Topas/VGA mit der bekannten Topas–Benutzeroberfäche und weist sogar – gegenüber der Topas–Software für die Targa– und Vista–Karte – neue Funktionen auf.

Mit Topas/VGA lassen sich, ohne zusätzliche Konvertierungs–Software, Daten aus dem DXF–Fileformat in IGES–Daten konvertieren und umgekehrt. Die Software unterstützt weiterhin eine variabel wählbare Auflösung beim Texture Mapping (Bezeichnung eines Verfahrens, bei dem zweidimensionale Bilder oder Musterungen als Oberflächenstruktur auf dreidimensionale Objekte gelegt werden) und hat erstmalig einen Renderman–Ausgang (RIB).

Obwohl Topas/VGA fast alle Funktionen der Standard–Topas–Software besitzt, gibt es doch einige Unterschiede, welche die verschiedenen Markt–Anforderungen verdeutlichen.

Ein Unterschied besteht darin, daß Topas/VGA auf jedem x–beliebigen PC läuft, der mit einer VGA–Grafikkarte ausgerüstet ist. Modelliert wird bei Topas/VGA mit einer Auflösung von 640 x 480 Zeilen und 16 Farben, wohingegen dem Anwender beim Rendern und beim Texture Mapping 320 x 200 Zeilen und 256 Farben aus einer Palette von 256000 Farben zur Verfügung stehen. Auch spezielle Super–VGA–Karten werden unterstützt.

Mit Topas/VGA sind Sie in der Lage, Animationen zu erstellen, die auf Harddisk abgespeichert und in Echtzeit auf dem VGA–Bildschirm abgespielt werden können (5–10 Einzelbilder pro Sekunde). Aus diesem Grunde benötigt und unterstützt Topas/VGA keine framegenauen Controller–Boards zur Ansteuerung von Schnittrecordern, wie beispielsweise das Diaquest–Board.

Selbstverständlich haben Topas/VGA–Anwender bei Bedarf jederzeit die Möglichkeit, ihre Software auf die Standard–Topas–Software aufzurüsten. Der Preis für solch eine Software–Aufrüstung besteht lediglich in der Differenz der beiden Topas–Pakete und ermöglicht dem Topas/VGA–Anwender somit einfach und kostengünstig den Aufstieg in die Welt der High–End–Animation. Die einmal getätigte Inverstition bleibt geschützt.

Topas/VGA wurde konzipiert, um dem Trend zu hochwertigen Präsentationen, werbewirksamem und verkaufsunterstützendem Anschauungsmaterial und einprägsamen Schulungen für jedermann gerecht zu werden. Mit Topas/VGA lassen sich 3D–Darstellungen für

ANZEIGE

PD-Software

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

PD449 DOS UTIL 4
Calrpt, Chkfsiz, CT-Cur, Display, DO-Once, Flash, Free etc.!

PD450 FRAKTAL KALEIDOSKOP V.2N
Schöne Fraktalbilder f. die EGA-Karte!

PD1000 LHARC
Super Komprimierungsprogramm, verkleinert Ihre Daten

PD1001 MATHE-ASS V.6.0
Das Programm für Schüler und Studenten, mit Grafikroutinen und Ausdruck

PD1003 HT-PLAN
Sehr gutes Stundenplan-Verwaltungsprogramm

PD1004 MASKSTAR
Maskengenerator für Turbo Pascal 4.0 und 5.0

PD1005 MEMEX
Memory Explorer — listet Ihren Arbeitsspeicher

PD1007 DISK-LABEL
Druckprogramm für Diskettenaufkleber

PD1010 OPTICS
Zeichenprogramm für fast alle gängigen Grafikformate

PD1042 ETIKETTEN-STAR
Erstellung beliebiger Etiketten. Zum Beispiel Disketten-, Videokassetten- und Adressenaufkleber. Mit WYSIWYG-Funktion zur Überprüfung des Ausdrucks. Deutsch.

PD1043 ZEUGNIS PC
Verwaltung von Einzelnoten für bis zu 16 Klassenlisten à 30 Schüler. Für jede Klassenliste sind bis zu 16 Notenlisten mit bis zu 36 Noten möglich. Deutsch.

PD1044 HELPER 1.21
Eine Turbo-Pascal-Unit zur Implementierung einer Hilfefunktion. Zur Erstellung von besonders anwenderfreundlichen Programmen. Deutsch.

PD1045 TERMIN 1.0
Programm für die Terminverwaltung. Mit komfortabler Benutzeroberfläche und automatischer Alarmfunktion.

PD1046 DACH V. 1.1
Berechnungen von Dachvolumen. Beliebige ebenflächig begrenzte Körper und ihre Funktionen können berechnet werden.

PD1047 INSTRUMENT EDITOR ADLIB
Erstellung von Instrumenten für die Adlib-Sound-Karte. Über 20 verschiedene Möglichkeiten, um das Instrument zu beeinflussen.

PD1048 SCHENK & HORN TOOL Disk 01
Überwachen von Telefonkosten ☆ komfortables Löschen ☆ Dateisuche ☆ Festplatteninformation u.a.

PD1049 ARCMASTER V. 4.48
Automatisches Komprimieren mit allen nur denkbaren Komprimierprogrammen. Dieses Programm nimmt Ihnen die Eingabe von Optionen und sonstigen Kürzeln ab. Einfacher geht's nicht mehr!

PD1050 AS-EASY-AS 4.00
Neue Version der bekannten Tabellenkalkulation. Über 1000 Makrokommandos und 80 mathematische Funktionen. Kompatibel zu dBase III und IV.

PD1051 NEWKEY 5.2
Belegen Sie Ihre Tastatur ganz nach Wunsch mit eigenen Zeichen oder Befehlen. Mit dieser neuen Version von NEWKEY ist das Arbeiten mit Tastaturbelegungen kein Problem mehr.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 39, Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39
Schweiz 0049-731-3 76 39

Software

Heimvideos erstellen, interaktive Lernsysteme entwickeln oder animierte Einführungen in Software–Programme produzieren. Ein großer Bedarf besteht sicherlich auch bei all denjenigen Anwendern, die auf mehreren VGA–basierenden Systemen modellieren und nur auf einem einzigen Targa– oder Vista–basierenden System in sendefähiger Qualität ausgeben wollen.

Kontakt:
TECHEX Computer + Grafik Vertriebs GmbH
Eschenstr. 64
D-8028 Taufkirchen
Telefon (089) 612001-0
Telefax (089) 6127533

WinArtWare

ClipArts sind heutzutage weit verbreitet. Sie sind jedoch nicht in jedem Format zu erhalten. In der neuesten Version von Microsofts Windows ist zwar ein kleines Textprogramm im Lieferumfang enthalten, aber das einbinden von Bildern ist damit nicht möglich. In diese Lücke stößt jetzt die Nieder PC–KnowHow GmbH mit ihrem Produkt WinArtWare.

Über 700 ClipArts werden komprimiert auf 9 Disketten ausgeliefert. Entkomprimiert würden sämtliche Bilder 24 Megabyte Speicher belegen. Zum schnellen und einfachen Arbeiten werden folgende Werkzeuge mitgeliefert:

1) Ein Handbuch mit allen Bildern und einem Diskette–/Bildverzeichnis. Ferner enthält es eine Beschreibung der mitgelieferten Programme und selbstverständlich auch zur Installation, um alle oder einzelne Disketten auf die Festplatte zu übertragen.

2) Das Windowsprogramm Album, das die Bilder anzeigt und noch mehr kann. Im Handbuch sucht man sich das gewünschte Bild und im Album gibt man die Nummer dazu ein. Jetzt noch schnell den Befehl „Bearbeiten Kopieren" ausführen, und schon steht es in der Zwischenablage von Windows allen anderen Programmen, wie z. B. auch Write, zur Verfügung. Da das Album maximal 1000 Bilder speichern kann, ist es möglich, die Bildersammlung selbst zu erweitern. Hierzu kann der Inhalt der Windows–Zwischenablage eingefügt werden. Neue Bilder werden hiermit automatisch an das Ende der Sammlung angefügt (auch wenn nicht alle Disketten auf der Festplatte installiert wurden).

3) Das Ablage–Druckprogramm, mit dessen Hilfe es möglich ist, den aktuellen Inhalt der Zwischenablage auf den angeschlossenen Drucker zu übertragen. Das besondere dabei ist, daß der Anwender die Höhe und Breite verändern kann (Skalierungsfaktor). Dies



Bilderbeispiele aus WinArtWare und ArtWare

ANZEIGE

PD-Software

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

SPI12
Asteroid, Automata (Pascal), Attack, Airtrax, 15 Game.

SPI13
Blackjack, Chess 88, Empire, Bugs, Chase.

SPI15
Dungeons & Dragons, das Spiel!

SPI17
Monopoly, Novatron, Pacman, Pacworm (Basic), Pango.

SPI24
Mahjong-H, bekanntes chinesisches Spiel für die HERCULES-KARTE.

SPI25
Scrabble, Checkers, Aldo — 3 Spiele für die EGA/VGA-Karte.

SPI30
Farbspiele, 3D-Pacman, Pango für CGA & EGA.

SPI31
Castle, ein super Abenteuerspiel.

SPI34
Sehr gutes Schachprogramm für CGA & EGA.

SPI36
Pacgirl & Pacman.

SPI43
Nuclear Attack, Miner 2049, Farbarcadespiele für CGA & EGA.

SPI45
Cribbags, einarmiger Bandit in Farbe, Vampireabenteuer.

SPI47
B747-Flugsimulator, Cribbage, Tron, Geldspiel.

SPI57
Missile Command, Asteroid, Sprachsynthesizer, 3-D TRON. Für CGA & EGA

SPI60
Monopoly mit Spielbrett auf dem Bildschirm, Triviamusikraten.

SPI61
Farb-3D-Pacman mit Innenansicht der Gänge. Centipede. Für CGA & EGA.

SPI62
Alpha Freedom Fighter, Cyclone mit Reflex Point, tolle Grafik. Für CGA & EGA.

SPI66
Kerker- und Drachenspiel (Dungeons und Dragons)

SPI69
Golden Wombat of Destiny. Für CGA & EGA.

SPI75
Sammlung der fünf besten Flipperspiele. Für CGA & EGA.

SPI77
Quantoids of Nebulus. Spiel mit Cockpitausblick vom Raumschiff. Für CGA & EGA.

SPI84
CGA-Simulator für die Herculeskarte.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639



funktioniert also nicht nur für die mitgelieferten Bilder.

Ob man Flugblätter, Dokumente, Briefe, Broschüren oder andere Texte erstellen möchte, durch Bilder wird ein Text aufgelockert und beschriebenes verdeutlicht. Darum werden Bilder zu den verschiedensten Bereichen wie z. B. Ferien, Medizin, Musik, Architektur, Cartoons, Sport, Verkehr etc. ausgeliefert.

Hardwarevoraussetzungen für WinArtWare sind Windows Version 2.x oder höher, eine Festplatte mit mindestens 6 Mbyte freiem Speicherplatz sowie ein 720–Kbyte– oder 1,2–Mbyte–Diskettenlaufwerk.

Für Anwender, die kein Windows benutzen, bietet Nieder die ClipArts unter dem Namen ArtWare auch ohne Windowsprogramme an. Alle Bilder werden zusammen mit einem Installationsprogramm im PCX–Format ausgeliefert. Auch dieses Paket enthält ein ausführliches deutsches Handbuch.

Der Preis für WinArtWare beträgt DM 435, der für ArtWare DM 350.

Kontakt:
Nieder PC–KnowHow GmbH
Voltastr. 3
D-6072 Dreieich 1
Telefon (06103) 36544
Telefax (06103) 36546

WinAV

WinAV von der Nieder PC–KnowHow GmbH ist ein komplexes und sehr einfach zu bedienendes Programm zur Verwaltung von Adressen in Verbindung mit Microsoft Windows 3.0. Es steht eine Serienbriefschnittstelle zu verschiedensten Textprogrammen zur Verfügung (z. B. Word für Windows, AMI–Professional, Wordstar, Word für DOS). Ferner gibt es verschiedene Schnittstellen zu anderen Datenbanken und Windows–Programmen (z. B. dBase, SYLK, DIF).

Das jetzt in der Version 2.1 erschienene WinAV benötigt allerdings auf jeden fall die Windows–Version 3.0, und läuft dort natürlich auch im erweiterten 386–Modus. Damit stehen eine Reihe von neuen Möglichkeiten zur Verfügung.

Es gibt viele neue Funktionen und eine Reihe von Verbesserungen. So wurde z. B. der Etikettendruck wesentlich verbessert. Angaben können jetzt in Zentimetern gemacht werden. Dazu kommt, daß jetzt für alle Listen die Schriftart und –größen eingestellt werden können. Um dies möglichst einfach zu gestalten, erfolgt die Bedienung wie im Windows–Textprogramm Write.

Auch die Kennwortverwaltung wurde wesentlich verbessert. Ist ein Kennwort vereinbart, wird auch dann danach gefragt, wenn z. B. Adressen übertragen oder gelöscht werden. Für Zusatztexte (Bemerkungen) wurde ein eigenes Kennwort eingefügt, ohne das die gespeicherten Zusatztexte weder angezeigt, noch gedruckt oder verändert werden können (Datenschutz).

In die Suchfunktion wurden die Funk-

WinAV
Datei Bearbeiten Export Import Suchen -> <- Info
Word...
Word für Windows...
WordStar...
SYLK...
dBase II...
dBase III und IV...
DIF...
Ami-Professional...
ASCII zeilenweise...
ASCII kommasepariert...
ADR1.ADR
Name: Datum: 16.12.90
Nr.: 00001
KZ:
Straße: Sort.:
Land: D Plz:
Sehr geehrte
Telefon: Telex:
Telefax: BTX:

Schriftart
Schriftartname:
Tms Rmn
Schriftart:
Courier 10 Pitch
Courier 16.67 Pitch
Courier 20 Pitch
Courier 5 Pitch
Helv
Tms Rmn

C:\WIN30\ADR1.ADR
Name: Datum: 09.08.90
Nr.: 00001
KZ:
Straße: Sort.:
Land: D Plz:
Sehr geehrte
Telefon:
Telefax:

Word für Windows-Datei...
Bilden der Datei ADR1.TXT
Export mit den ersten 5 Zusatztextzeilen
Alle Adressen
Aus letztem Suchvorgang
Von: 00001 Bis:
Ok Abbrechen Felder

Nieder PC-KnowHow GmbH
Voltastrasse 3
D-6072 Dreieich 1
Telefon 06103/36544
Telefax 06103/36546

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

PD330 HYDROFLOW Vers. 1.2
Tool zum Entwerfen für Hydraulik-Systeme!

PD331 HYDRONET Version 3.0
Analyse Tool für Hydraulik-Systeme!

PD332 COMPUSHOW V. 7.0a
liest/zeigt GIF & RLE-Files, Info-Bat, HGC-VGA!

PD333 PC-WRITE MACR. Version 1.0
100 Macrobefehle für PC-Write 3.0!!

PD334 POLYMAPS 2.0
Komplettes Geo-Info-System, Ausgabe an Drucker!

PD335 PAINTERS APPRENTICE:
Super-Grafikzeichenprogramm, Mouse u. EGA/VGA!

PD336 PC-Draft-CAD
Cad-Utility-Zeichenprogr.Files kompat. GEM u. WPG!!

PD337 Type Studio
Font Generation: Ventura Publisher/Postscript-Printer

PD338 PFS:FP ART 1
++ Viele Clip-Art-Files für den First-Publisher! ››++

PD339 PS:FP ART 2
++ Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++

PD340 PFS:FP FONTS1
++ Verschiedene Schrift-Fonts für den First-››› ++

PD341 PFS:FP FONTS2
++ Publisher! Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++

PD342 PC-WRITE FONT
Font Selector und Page Maker Import Filter!

PD343 PC-SCHEDULER
Produktionskontrollverzeichnis mit vielen Eigenschaften!

PD345 LABEL CMT
Menügeführtes Etikettendruckprogramm f. versch. Labels!

PD346 UTIL GALORE
Utilities z.B.: DIRPRN, PERPRN, XTRPRN, Colore, Docform...

PD347 ABSTRACT & LORAN LOC.
Etikettier- u. Katalogprogr., Navigationshilfe!

PD348 FRONT END
DOS-Programmier-Utilities für HD-Menüerstellung ect.

PD349 + ELFRING SOFT-FONT'S & UTILITIES
für Laserdrucker! +

PD350 +SOFT-FONT'S
für HPLJ II,5 Fonts für Laserdrucker! +

PD351 ++ Stone
Stone-Letter's für den Ventura-Publisher!

PD352 ++ PUBLISHER'S
Desktop Utilities, versch. Util's.: Desktop Publishing! ++

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software

Neue Datei	STRG+N
Öffnen...	STRG+F12
Schließen	F12
Drucken	▸
Schrifteinstellung...	
Druckerinstallation...	
Löschen...	STRG+L
Umbenennen...	
Speichern unter...	UMSCHALT+F12
Übertragen nach...	STRG+U
Neues Kennwort...	
Beenden	ALT+F4

tionen UND und ODER eingebaut. Bei Suche nach Datum oder Postleitzahl gibt es jetzt die Möglichkeit, „von/bis" einzugeben. Ähnliche Erweiterungen wurden in der Löschfunktion vorgenommen.

Äußerst wichtig für eine Adressverwaltung sind die Import– und Exportfunktionen, die erheblich erweitert wurden. Folgende Formate stehen nun zur Verfügung: Word, WordStar, SYLK, DIF, dBase Versionen II–IV, AMI–Professional, ASCII zeilenweise und ASCII mit beliebigen Feldtrennzeichen.

Der empfohlene Verkaufspreis von DM 335 hat sich gegenüber der vorherigen Version nicht verändert. Das Update von Version 2.0 kostet DM 120, das von Version 1.0 DM 180. Lieferbar ist diese neueste Version voraussichtlich ab April 1991.

Kontakt:
Nieder PC–KnowHow GmbH
Voltastr. 3
D-6072 Dreieich 1
Telefon (06103) 36544
Telefax (06103) 36546

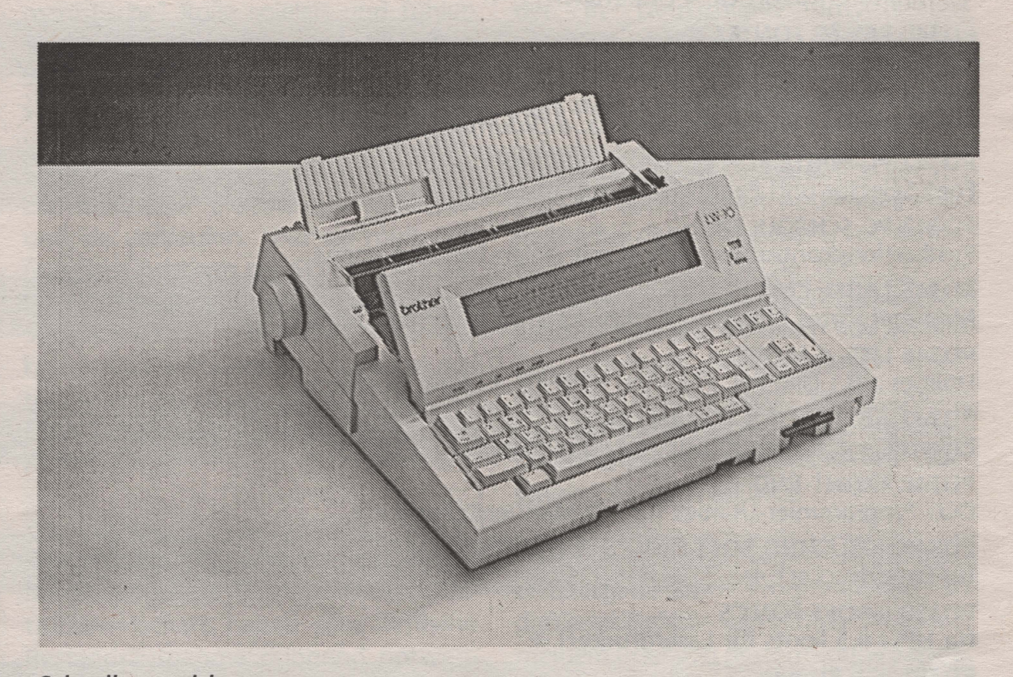
Portables Textsystem LW-10 von Brother

Dieses Textsystem ist für den mobilen Einsatz außerhalb des Büros konzipiert. Es verbindet zu einem äußerst attraktiven Preis komfortable Textverarbeitungsfunktionen mit einfacher Bedienung und der guten Druckqualität der Typenrad-Technik. Natürlich kann das Gerät auch im gewohnten Schreibmaschinenbetrieb genutzt werden.

Der klappbare LCD-Bildschirm des Modells LW-10 stellt sieben Zeilen mit jeweils 80 Zeichen dar. Als Arbeitsspeicher stehen 30 KB zur Verfügung, die mit optional erhältlichen Speicherkarten ergänzt werden können. Weitere Ausstattungsmerkmale sind die Menü-Steuerung, die Hilfe-Funktion und die vielfältigen Möglichkeiten der Dokumentengestaltung wie Blocksatz, Verschieben von Textblöcken oder automatische Seitennummerierung.

Mit dem Modell LW-10 rundet Brother seine Palette portabler Textsysteme nach unten ab; es wird zu einem Preis von unter DM 1000,- angeboten.

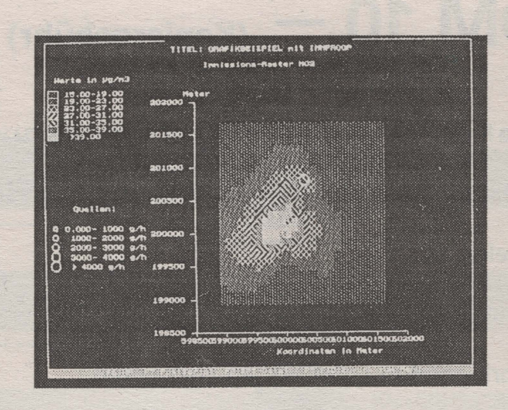
Kontakt:
Brother International GmbH,
Im Rosengarten 14,
D-6368 Bad Vilbel,
Telefon (06101) 8050



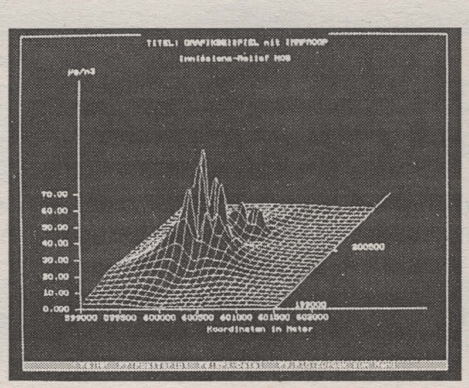
Schreibmaschine
Das portable Textsystem Brother LW-10 bietet zahlreiche Textverarbeitungsfunktionen und ist leicht zu bedienen. Mit dem Modell LW-10 rundet Brother die Palette portabler Textsysteme nach unten ab.

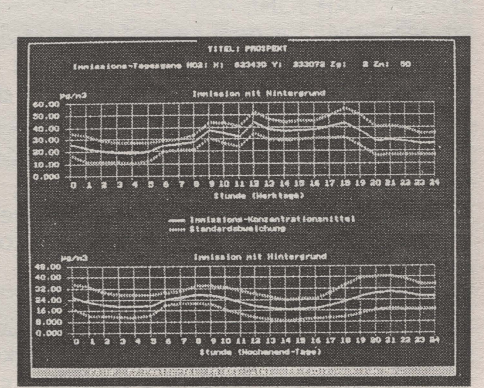


PC–Software für den Umweltbereich



Das IMMPROG–Gesamtpaket (IMMPROG steht für IMMisions–PROGnosen für Luftschadstoffe aus Punkt– und Linienquellen) besteht aus den drei Ausbreitungsmodellen IMMPROG–P, –H und –C für inerte Schadstoffe. Die drei Programme erfüllen sehr hohe Qualitätskriterien und beruhen auf Modellen, die vom Schweizerischen Bundesamt für Umwelt, Wald und Landschaft, BUWAL, empfohlen werden.





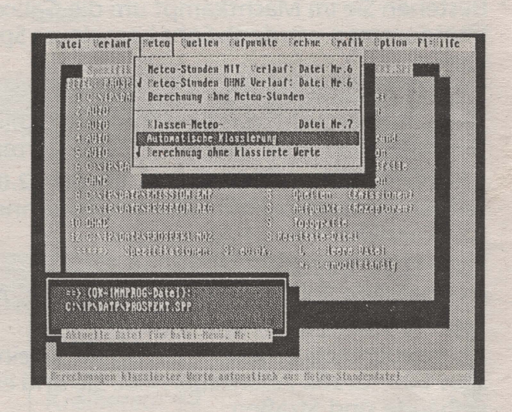
Die drei IMMPROG–Modelle bieten dem Anwender alle die gleiche Menüsteuerung nach dem von IBM definierten, äußerst benutzerfreundlichen SAA–Standard (der auch die Bedienung per Maus ermöglicht). Die Einarbeitungszeit verkürzt sich dadurch beträchtlich. Zu jedem Menüpunkt kann zudem dateillierte Hilfe angefordert werden.

Die Resultate (Immissions–Mittelwerte an bis zu 2500 Rezeptoren für Emissionen aus bis zu 2500 Punktquellen oder aus bis zu 100 Strassen) sowie umfangreiche Statistiken und auch die wichtigsten Eingabedaten lassen sich grafisch darstellen und in professioneller Qualität auf PostScript–Laserdruckern ausdrucken. Die Grafiken können vergrössert oder verkleinert, wahlweise schwarzweiß oder farbig ausgedruckt werden. Für Anwender ohne PostScript–Drucker bietet AirInfo einen EPS–Dateiausdruck–Service an. Einfache Grafikausdrucke lassen sich zudem auch auf Druckern erstellen, die HP–Laserjet emulieren können.

Der Berechnungsstand wird ständig prozentgenau angezeigt. Die verwendeten Programmalgorithmen sind äußerst schnell. Bei umfangreichen Berechnungen kann durch Klassierung der Meteo–Daten zusätzlich Rechenzeit eingespart werden.

Alle von den Programmen benötigten Dateien können entweder von extern übernommen oder im integrierten Fullscreen–Auto–Editor erstellt werden. Bei der Dateneingabe gibt eine Schablone wervolle Hilfe und der Anwender wird auf Fehleingaben aufmerksam gemacht. Viele Werte können zudem auch automatisch generiert werden, so z. B. typische Verkehrs–, Hausbrand– und Inversion–Verläufe oder die Hintergrundbelastungen der Schadstoffe NOx, NO2, SO2 und CO wahlweise für städtische oder ländliche Gebiete. Neben Immissionen inerter Gase können alle drei Modelle aus NOx–Emissionen auch NO2–Immissionen berechnen.

Kontakt:
AirInfo AG
Jägerweg 7a
CH-3097 Liebefeld
Telefon (031) 53 94 34



Turbo Pascal Interface für ORACLE 1.0

Um auch Turbo Pascal-Programmierern die Leistungen der Datenbank ORACLE auf PC zugänglich zu machen, wurde vom Ingenieurbüro für Software-Design Elmar Röther aus Karlsruhe das Turbo Pascal Interface für ORACLE entwickelt.

Diese Software-Schnittstelle baut auf der ORACLE Pro*C Library auf und wird als speicherresidentes Programm (TSR, terminate and stay resident) in den Hauptspeicher des PCs geladen. Mit Hilfe zusätzlicher Funktionsbibliothe-



ken können von Turbo Pascal sämtliche Pro*C-Funktionen über einfache Funktionsaufrufe aufgerufen werden.

Der Preis des Turbo Pascal Interface beträgt DM 450,30.

Leistungsspektrum:

* Hauptspeicherresidentes Programm (TSR) als Schnittstelle zwischen Turbo Pascal und ORACLE.
* Nahezu alle Funktionen, die ORACLE Grundfunktionen zur Verfügung stellt und der Pro*C Schnittstelle entspricht.
* Low Level Library, die ORACLE Grundfunktionen zur Verfügung stellt und der Pro*C Schnittstelle entspricht.
* Komfortable High Level Library die ORACLE Grundfunktionen zusammenfaßt.
* Kommunikation mit ORACLE ausschließlich über Strings (SQL- Kommandos).
* Ausführliche Applikationsbeispiele.
* Umfangreiche Dokumentation in deutscher Sprache.

Systemanforderungen:
IBM-PC/XT/AT, PS/2 oder 100% kompatibler Rechner mit 286/386/486 Prozessor, PC-/MS-DOS 3.x oder höher, 110 KByte Hauptspeicherbedarf (80 KByte für TSR; 30 KByte für Pascal- Library), Turbo Pascal Version 5.0, 5.5, 6.0 oder höher, ORACLE RDBMS for MSDOS Version 5.1b.

Kontakt:
Ingenieurbüro für Software-Design
Elmar Röther,
Haid-und Neu-Straße 7-9,
D-7500 Karlsruhe,
Telefon (0721) 606086,
Telefax (0721) 174263

BitStream Face Lift

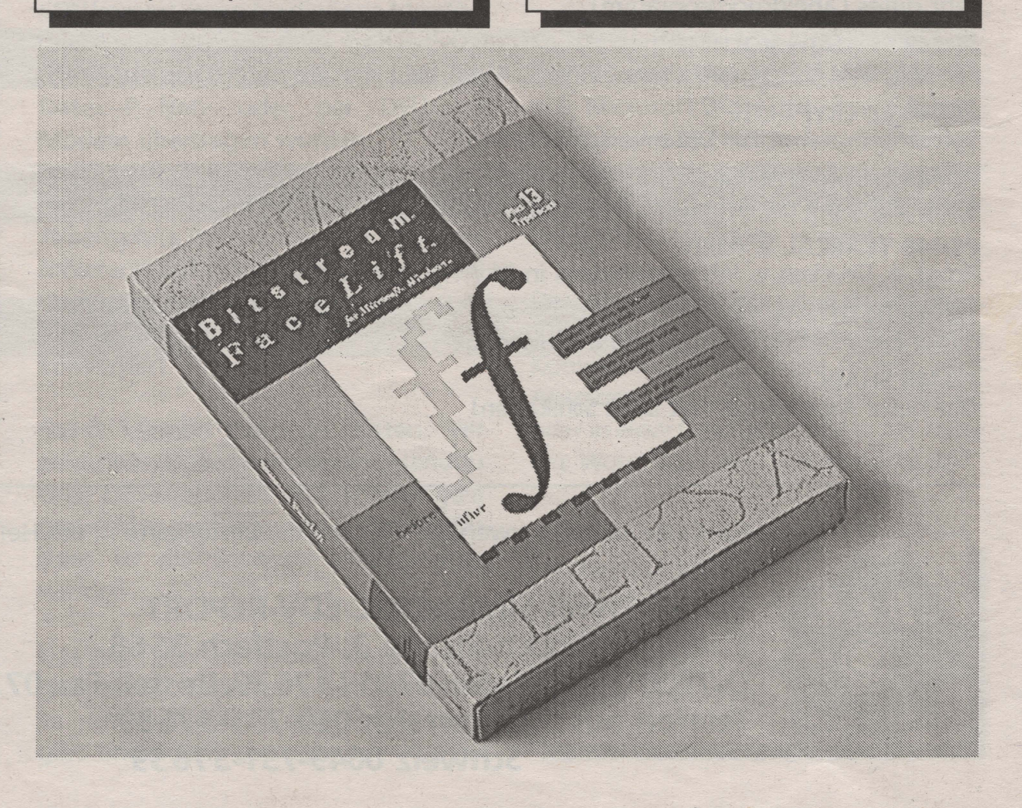
BitStream FaceLift 1.0 deutsch als Dualmedia-Paket bietet REIN Elektronik, Nettetal, jetzt zu einem besonders günstigen Preis an.

Der Erfolg dieses Produktes im deutschen Markt spricht für sich selbst: mit BitStream FaceLift wird das Arbeiten mit Windows erst zum ästhetischen Genuß. Im Grundpaket von BitStream FaceLift enthalten sind die BitStreams-Schriften Swiss, Dutch, ParkAvenue, Brush Script, Formal Script, Cooper Black und Monospace (insgesamt 13 Schriften).

Aufbauend auf dem Grundpaket BitStream FaceLift gibt es die sogenannten BitStream CompanionPacks, z.B. das BitStream FaceLift ValuePack, mit 24 weiteren Schriften, oder das HP CompanionPack für HP LaserJet III mit 12 weiteren Schriften, darunter Swiss 742, Dutch 801 und Courier.

Doch auch die PostScript-Fans kommen bei BitStream FaceLift nicht zu kurz: das entsprechende CompanionPack beinhaltet insgesamt 35 weitere Schriften, z.B. ITC Avantgarde, ITC Bookman, ITC Zapf Dingbats, Zapf Calligraph und Century Schoolbook.

Kontakt:
REIN Elektronik GmbH
Postfach 1312
D-4054 Nettetal 1
Telefon (02153) 733-0
Telefax (02153) 733-110



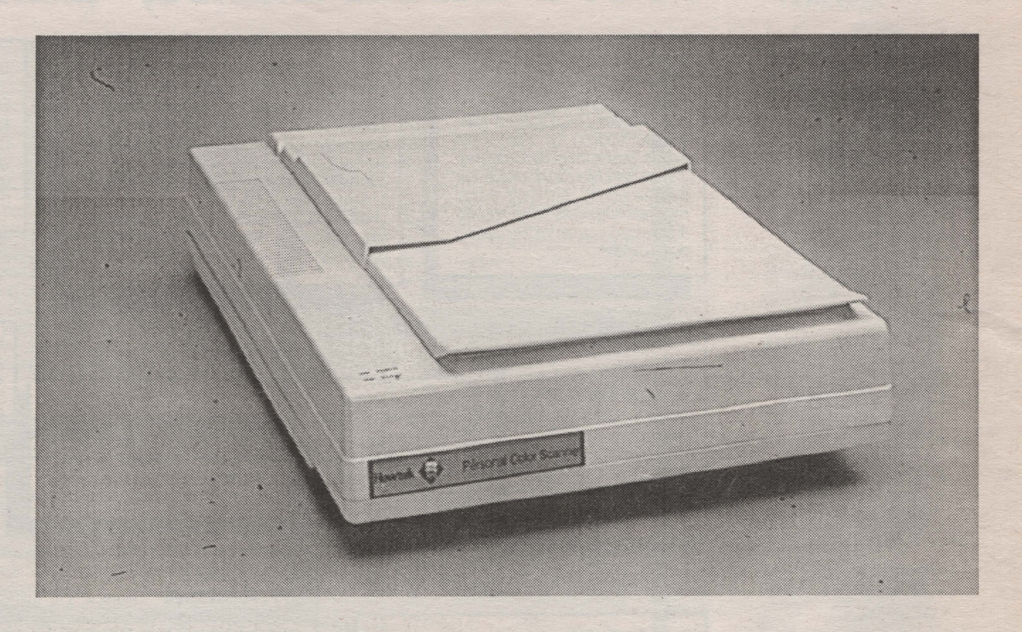
Microsoft's LicensePack's (MLP)

Endlich brauchen REIN Elektronik-Fachhandelspartner bei der Auslieferung von Großaufträgen keine LKW's mehr anzumieten, um die Zentnerladungen von Excel oder Word für Windows bei Großkunden ins Haus zu transportieren. Die neuen Microsoft LicensePack's — kurz MLP genannt — machen es möglich, in Absprache mit dem Kunden z. B. nur ein Vollprodukt und entsprechend viele Lizenzen zu liefern. Das Vollprodukt darf i. d. F. entsprechend oft installiert werden. Und natürlich sind MLP auch updatefähig!

MLP gibt es zu folgenden Microsoft-Produkten:
Excel für OS/2, Windows Excel, Multiplan, PowerPoint, Windows Project, Windows Word, Word, Works und Windows

Kontakt:
REIN Elektronik GmbH
Postfach 1312
D-4054 Nettetal 1
Telefon (02153) 733-0
Telefax (02153) 733-110

Preisrutsch beim neuen Farbscanner



Um auch den Marktanforderungen im Low–Cost–Bereich gerecht zu werden, erweitert die TECHEX Computer + Grafik Vertriebs GmbH ihre Reihe der Flachbett–Farbscanner des amerikanischen Herstellers Howtek nach unten hin. Der neue Flachbett–Farbscanner **Personal Color Scanner**, der ab sofort exklusiv bei TECHEX erhältlich ist, scannt Echtfarbvorlagen im DIA A4–Format mit 300 dpi und wurde vor allem für den DTP–Einsatz konzipiert.

Das Sensationelle am Personal Color Scanner ist jedoch der Preis: Der Scanner wird ab sofort mit Interface und Software zu einem Preis von DM 4708 ausgeliefert.

Neben den bereits bekannten Howtek–Scannern der SCANMASTER–Serie, die Vorlagen mit einer Auflösung von 50 bis 400 dpi einscannen können und für den professionellen Einsatz konzipiert sind, ist der preisgünstige Personal Color Scanner für die Integration von Farbdokumenten in DTP–Anwendungen gedacht.

Mit dem Personal Color Scanner lassen sich Photographien, Dokumente oder Grafiken in schwarz/weiß oder Echtfarbe einlesen und bearbeiten. Die eingescannten Vorlagen können verkleinert, abgeändert, vergrößert oder in verschiedenen File–Formaten abgespeichert werden, um dann in andere Anwendungen übernommen zu werden.

Der digitale Flachbett–Farbscanner verarbeitet sowohl reflektierende als auch transmitive Vorlagen mit einer stufenlosen, wahlweisen Auflösung von 50 bis 300 dpi. Farb–, Schwarz/Weiß–, Strich– oder Halbton–Vorlagen können bis zu einer Größe von 296 x 210 mm eingelesen werden. Farbauflösungen bis zu 24 Bit pro Bildpunkt sind möglich. Bei einer Farbauflösung von 1 Bit kann der Scanner lediglich zwei Zustände festhalten, nämlich Schwarz und Weiß. Bei 24 Bit Farbtiefe hingegen werden nahezu 17 Millionen Farbwerte definiert. Im Graustufenbereich sind 256 Schwarz/Weiß–Abstufungen möglich. Die Datenübertragung beim PC erfolgt über ein eigenes bidirektionales, paralleles Interface, beim MAC–Anschluß über eine SCSI Converter Box.

Der Personal Color Scanner wird für PCs mit der Scan–Software „Scan–It" ausgeliefert, für Anwender des Apple Macintosh steht als Software–Paket „MAC–Scan–It" zur Verfügung. Der Scanner kann jedoch auch aus den populären Mac–Paketen Adobe Photoshop, Letraset oder Cirrus angesteuert werden.

Unterstützt werden sowohl PC–Fileformate (TIFF, TGA, PCX, GIF, SIM) als auch Mac–Fileformate (PICT, TIFF, SIM, Photoshop, EPS).

Mit dem Personal Color Scanner kommt ein leitstungsstarker 300 dpi Farbscanner im DIN A4–Format auf den Markt, der aufgrund seines Preises für neue Anwendungsbereiche interessant ist.

Kontakt:
TECHEX Computer + Grafik Vertriebs GmbH
Eschenstr. 64
D-8028 Taufkirchen
Telefon (089) 612001-0
Telefax (089) 6127533

Autoren gesucht

Zur Verstärkung unserer Redaktion suchen wir noch freiberufliche Mitarbeiter, die für den DISC-EDV-REPORT Berichte und Besprechungen über Software schreiben möchten.

Bewerbungen mit Themenvorstellungen an:
Verlag Simon A. Hirtz,
Eberhard-Finckh-Str. 3, D-7900 Ulm


D.E.R.

Software

„The Major BBS" jetzt in Deutsch:

Die galaktische Mailbox-Software

Das in den USA weit verbreitete Mailboxprogramm „The Major BBS" ist in der deutschsprachigen Version 5.11 ab sofort beim deutschen Generaldistributor NORD Computer & Software erhältlich. Die weltweit bereits mehrtausendfach installierte Software bietet den kompletten Funktionsumfang moderner computervermittelter Kommunikation und eignet sich insbesondere für den kommerziellen und firmeninternen Einsatz. Aufgrund seiner Popularität ist eine große Zahl an Third-Party-Software und Hardware-Erweiterungen für „The Major BBS" verfügbar.

In der Bundesrepublik wird das Mailbox-Programm u. a. bereits bei den Deutschen Telefonwerken (DTW), Berlin, und den Münchner Unternehmen Adcomp und Computer 2000 eingesetzt.

256 Benutzer online im „Protected Mode"

Die netzwerkfähige BBS-Software ist in verschiedenen Versionen erhältlich, die zwischen 2 und 256 Online- Benutzer unterstützen. Um dieses Potential ausnutzen zu können, bietet NORD Computer verschiedene Hardware- Erweiterungen von Galacticomm an. So können beispielsweise mit den „Breakthru"-Karten zwischen 4 und 16 Modems an den Mailbox-Rechner angeschlossen werden. Neben Telefonzugängen ist auch der Anschluß an die internationalen X.25-Netze (in der Bundesrepublik z. B. Datex-P) möglich.

Spezialversionen des Major BBS lassen sich im „Protected Mode" der Intel-Prozessoren betreiben. Der dadurch mögliche Speicherzugriff auf mehrere Megabyte RAM erlaubt den gleichzeitigen Zugriff von 256 Benutzern auf das BBS-System.

System-Möglichkeiten: SIGs, E-Mail, Chats...

The Major BBS unterstützt alle bekannten Formen computervermittelter Kommunikation, darunter u. a.:

* Thematische Unterteilung des Systems in SIGs (Special Interest Groups);
* Bis zu 65535 Online-Konferenzen (Chat-Services);
* Zeitversetzte Konferenzen in fast beliebiger Zahl;
* E-Mail mit Empfangsbestätigung;
* Umfragen und Fragebögen mit halbautomatischer Auswertung;
* Up und Download von Dateien;
* Besondere Unterstützung von Werbe-Inseraten;

Dem Benutzer stehen einfache und vielseitige Befehle zur Verfügung, um dem „Information-Overload" durch gezieltes Suchen zu entgehen. Ein komfortabler Editor hilft bei der Erstellung eigener Textbeiträge.

Rechnungsversand per Snail-Mail und automatische „Vulgärunterdrückung"

Der Systembetreiber kann sein Mailbox-System mit einer Vielzahl von Optionen ganz seinen eigenen Anforderungen und Bedürfnissen anpassen. Die Software unterstützt ihn dabei durch komfortable und übersichtlich gegliederte Auswahlmöglichkeiten. Auch bei der zeitintensiven und lästigen Systemwartung nimmt das Programm dem Systembetreiber so viel Arbeit wie möglich ab.

So verrät die Mailbox-Software ihren Ursprung aus den USA durch die Vielzahl an Statistik-Optionen, die alle erdenklichen Übersichten, Zusammenfassungen und grafischen Visualisierungen des Mailbox-Betriebes zur Verfügung stellen. Der Rechnungs- und Mitteilungsversand auf dem herkömmlichen Postweg (Snail-Mail) wird durch eine Serienbrieffunktion unterstützt.

Als Besonderheit bietet „The Major BBS" eine automatische „Vulgärunterdrü-



The Major BBS
Die international weit verbreitete Mailbox-Software „The Major BBS" gibt es jetzt in deutsch bei NORD Computer & Software, Neufahrn bei München.

Software

kung": Benutzer, die keinen zivilisierten Umgangston pflegen, werden bei Verwendung bestimmter Vulgärausdrücke automatisch angemahnt und können vom Programm bei Bedarf sogar automatisch aus der Liste gestrichen werden.

Software-Erweiterungen

Aufgrund seiner weiten Verbreitung ist eine Vielzahl an Third-Party-Software erhältlich, wie etwa Volltext- Retrieval-Add-Ons, die Anbindung an international vernetzte BBS-Systeme wie das Fido-Net usw. Eine Liste dieser Programme kann in Form einer Broschüre bei NORD Computer und Software angefordert werden. Für Anwender, die über das Standardprogramm hinaus die Mailbox nutzen und ihre eigenen Ideen verwirklichen wollen, ist der C-Sourcecode und die GSBL-Entwicklungsbibliothek für verschiedene Ausbaustufen lieferbar.

Systemvoraussetzungen und Lieferumfang

Das Major BBS benötigt einen IBM-kompatiblen PC mit mindestens 512 KByte unter DOS 3.0 oder höher sowie eine Festplatte mit einer Kapazität von 20 MByte.

The Major BBS wird auf zwei High-Density-Disketten zusammen mit einem ausführlichen deutschsprachigen Bedienerhandbuch in einem praktische Schuber geliefert. Das über 200 Seiten umfassende Handbuch ist mit einem ausführlichen Anhang ausgestattet, der u. a. ein Glossar, eine Beschreibung von Übertragungsprotokollen und ein Verzeichnis der Systemmeldungen samt Hinweisen enthält. Das Programm ist ab DM 348,incl. MwSt. erhältlich. Für den Fachhandel hat Computer 2000, München, den Vetrieb übernommen.

Kontakt:
NORD Computer Software,
Albert-Schweitzer-Straße 20,
D-8056 Nefahrn bei München,
Telefon (08165) 62740,
Telefax (08165) 62785,
Mailbox (08165) 600441

DIALÜSE — Programm für die Praxis

MAGIC-DIALÜSE ist speziell für die Verwaltung einer Dialyse-Praxis konzipiert. Das Datenbanksystem als Informations-, Abrechnungs-, Leistungs- und Überwachungssystem gewährleistet eine effiziente Organisationsabwicklung und Steuerung für Dialyse-Praxen. MAGIC DIALÜSE wurde mit dem Datenbank-Entwicklungssystem MAGIC erstellt, ist auf IBM-kompatiblen PCs mit MS-DOS auch im Netzwerk lauffähig und wird von der WML CONSULT, Hattingen, vertrieben.

Grundlegende Zielsetzung von MAGIC-DIALÜSE ist es, den gesamten Verwaltungsaufwand zu reduzieren, um damit mehr Zeit für die Patienten zu gewinnen. Das umfassende Programm führt sämtliche Stammdaten einer Dialyse-Praxis, von Angaben über Patienten, Krankenkassen und Hausärzten bis hin zu Lieferanten und Zahlungsbedingungen. Diese Daten werden in einer Reihe von Leistungsbereichen verarbeitet, z. B. in Form einer ausgereiften Termin- und Dialysefrequenzverwaltung. Jederzeit lassen sich aktuelle Informationen wie Hausarztauskünfte oder das Krankheitsbild der Patienten abrufen. Über Textbausteine können Anamnesen erstellt und ausgedruckt werden.

Zahlungseingänge werden durch eine automatische Fakturierung beschleunigt, die KV-Abrechnungen durch das Ausfüllen der Krankenscheine erleichtert. Eine permanente Bestandskontrolle und ein komplettes Abrechnungssystem decken den Lieferungsbereich ab. Verbindlichkeiten können damit auf einen Blick registriert, Mindestbestände überwacht und günstige Zahlungskonditionen genutzt werden. Schließlich verfügt MAGIC-DIALÜSE auch über eine Reihe von Statistikoptionen, die komprimierte Informationen zur Verfügung stellen und eine effiziente Erfolgskontrolle garantieren.

Das Programm ist ab DM 6000 erhältlich und kann spezifischen Anforderungen angepaßt werden.

Neben MAGIC-DIALÜSE stehen noch eine Vielzahl anderer MAGIC-Anwendungen zur Verfügung, wie z. B. Abfallwirtschaft, Bauausschreibung, Kostenkalkulation, Finanzbuchhaltung und vieles mehr.

Kontakt:
FINK Software
AM Kielerortplatz 122 — 126
D-2000 Norderstedt
Telefon (040) 52702-35 bis -37
Telefax (040) 5277651

Neue Preise für GoScript

Die Preise für das in einer früheren Ausgabe vorgestellte PostScript—Emulationsprogramm GoScript sind gewaltig in den Keller gegangen. Folgende Preise sind nun aktuell:

* GoScript 3.0 (mit 13 Schriftarten): DM 260
* GoScript 3.0 Plus (mit 35 Schriftarten): DM 495
* GoScript Select (nur für HP—Drucker und kompatible): DM 175 Sämtliche Preise verstehen sich zuzüglich der gesetzlichen Mehrwertsteuer.

Kontakt:
CPS GmbH
Am Neumarkt 30
D-2000 Hamburg 70
Telefon (040) 6566911
Telefax (040) 6567969



Software

Datenübergabe an Setzereien

Immer häufiger werden Setzereien mit der Tatsache konfrontiert, daß der Auftraggeber statt eines Manuskripts eine Diskette und einen Laser–Ausdruck liefert. Er hat sein Dokument auf einem Apple Macintosh erstellt und möchte nun eine Qualitätsbelichtung erhalten. Eventuell sind auch zusätzlich noch einige Änderungen und Ergänzungen erwünscht.

Berthold ist nicht nur verbreitet, sondern hat bereits die Werkzeuge, um den Trend der Kreative, satzgestalterisch einiges vorwegzunehmen, auch typografisch einwandfrei umzusetzen. Apropos „umsetzen": Berthold meint nicht den Neusatz, sondern die Realisierung der schöpferischen Ideen, die vom Designer mit Hilfe des Macs oder PCs entstanden.

Berthold bietet mit **BertholdCreativeLink** ein Bindeglied, das die DTP–Datenintegration weitgehend realisiert. Dieses Programm ist die Schnittstelle zwischen dem Apple Macintosh und der BertholdWorkstation. Die jetzt freigegebene Version 2.0 konvertiert und überträgt formatierte Textseiten von Layoutprogrammen wie PageMaker oder XPress ebenso, wie mit dem Macintosh erzeugte TIFF–Daten (Grafiken und Bilder). BertholdCreativeLink ist menüorientiert aufgebaut und bedienerfreundlich konzipiert. Die Installation erfolgt durch einfaches Kopieren auf die Festplatte; anschließend kann das Programm sofort gestartet werden. Ein Handbuch in deutscher Sprache gehört ebenso zum Lieferumfang wie ein Kabeladapter für ein V24–Kabel zum Anschluß des Macintosh an die BertholdWorkstation.

Die Übertragung der Daten kann aber auch mittels Ether–Talk über das BertholdWorknet erfolgen. Danach stehen die Dokumente in der Jobliste der BertholdWorkstation und können weiterverarbeitet werden.

Editiert werden sowohl mit BertholdLayoutTypes gestaltete Textseiten als auch die bereits erwähnten TIFF–Daten. Auf der Workstation erhält dann alles den letzten Schliff:

* Textseiten werden vom Typografen beurteilt und nötigenfalls korrigiert.
* TIFF–Dateien werden mit BertholdBasicImage und ProfiImage bearbeitet (inhaltlich, geometrisch und positionsmäßig)
* mit BertholdProfiPage kann die Integration in bestehende Satzarbeiten erfolgen.

Zur Qualitätsbelichtung stehen dann die Schriften aus der „BertholdTypeCollection" zur Verfügung.

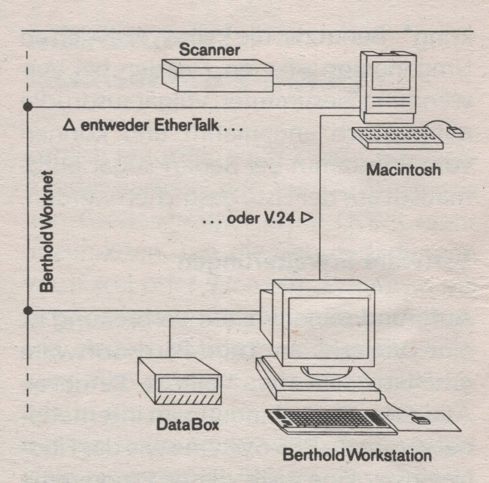
Text– und TIFF–Daten müssen getrennt zur BertholdWorkstation geschickt werden. Beispielsweise dürfen bei gestalteten Seiten mit PageMaker nur die „Platzhalter" für Grafiken oder Bilder im Text enthalten sein.

BertholdEDV–Link ist das Bindeglied zwischen kommerzieller EDV und den Berthold–Systemen. Mit anderen Worten: Fast alles, was an Daten online, auf Disketten oder Magnetbändern aus der EDV kommt, kann für die Serie M aufbereitet und übernommen werden. Das trifft auch auf Daten zu, die über das Datex–P–Netz oder per DFÜ mit Modem übertragen wurden.

BertholdEDV–Link ist ein kompletter Arbeitsplatz mit Hard– und Software, basierend auf einem BertholdPersonalComputer. Auch hier werden Text– und TIFF–Daten in die Berthold–Struktur konvertiert.

Somit können Kataloge, Listen, Verzeichnisse, Dokumentationen, Handbücher, Dissertationen und ähnlich gelagerte Mengentexte ohne Zweiterfassung in die Satzwelt übernommen werden.

Das Wort „Konvertierung" ist rasch ausgesprochen. Experten wissen aber, daß es unterschiedliche Datenstrukturen gibt und somit abweichende Konvertiervorschriften anzuwenden sind. Hilfestellung bei diesem Problem leistet dabei der Berthold–Service. Seine Dienstleistungen sind global etwas so zu umschreiben: „Alles, was aus der kommerziellen EDV oder von einem PC kommt, kann durch Hard– und/oder Software mit unserem Know–how in die Satzwelt von Berthold übernommen und hier zu einem typografischen Qualitätserzeugnis gewandelt werden."



BertholdCreativeLink integriert DTP-Daten in die Serie M.

So hat der BertholdService für die meisten Textverarbeitungsprogramme wie z. B. Microsoft Word, IBM Text 4, WordPerfect und WordStar bereits Konvertiervorschriften griffbereit, die sofort die Anwendung bei der Arbeit mit BertholdEDV–Link finden können.

Der BertholdService bietet übrigens fünftägige Schulungen zum Thema Konvertierung an. Diese finden nach Absprache entweder in Bad Waldsee oder in einer Geschäftsstelle in der Nähe des Wohnsitzes der Teilnehmer statt.

H. Berthold AG
Teltowkanalstr. 1–4
D-1000 Berlin 46
Telefon (030) 7795-200
Telefax (030) 7795-306

Software

Neue Versionen von AUTODESK-Produkten

Die Schweizer AUTODESK GmbH, eine der marktführenden Unternehmen im Bereich CAD, hat aktuelle Versionen ihrer bewährten Programme vorgestellt.

Die neueste Version von **AutoCAD**, nämlich **Release 11**, ist in Deutsch, Englisch und Französisch lieferbar. Sie enthält wiederum zahlreiche Neuheiten. Die Highlights von AutoCAD 11 sind kurz zusammengefasst Netzwerk Support, Advanced Modeling Extension (AME), C-Schnittstelle, externe Blöcke, wiederherstellbare Datenbank, verbesserte Bemassung, AutoCAD Development System (ADS), 8-bit Zeichencode und das Plotten mehrerer Ansichten.

Die Schattierungssoftware **AutoShade 2.0** ist eine stark erweiterte, BCPI-(Virtual Control Program Interface)kompatible Version, die ein Interface zu RenderMan bietet. Dreidimensionale Beschreibungen einer Zeichnung können somit direkt an RenderMan weitergegeben werden. Durch die neue Option „Smooth Shading" wird die Qualität des Shadings verbessert. Ferner kann der Anwender Shade Settings speichern und diese bei Bedarf wieder abrufen. Neu ist auch die Unterstützung der Formate TIFF und TGA.

Autodesk RenderMan ist ein Mittel, 3D-Geometrien zu beschreiben. Es ist mit Postscript als Seitenbeschreibungssprache oder dem DXF-Format einer CAD-Geometrie vergleichbar und ist im Begriff, als Industriestandard akzeptiert zu werden. Mit RenderMan können 3D-AutoCAD-Zeichnungen mit genügend Informationen versehen werden, um fotorealistische, hoch qualitative Darstellungen zu erzeugen.

Kontakt:
AUTODESK GmbH
Publishing Division
Karl-Winmair-Str. 14
D-8000 München 40
Telefon (089) 35900-81
Telefax (089) 35900-86

Versicherung rund um den Computer

Die Industrie ist auf dem Weg in die „Fabrik der Zukunft". Der Comuterisierungsgrad, der heute bei 45 bis 50 Prozent liegt, wird bis auf 1995 auf rund 80 Prozent ansteigen. Das bedeutet, daß acht von Zehn Arbeitsgängen nur ausgeführt werden können, solange Hard- und Software störungsfrei im Gleichtakt funktionieren.

Immer mehr verantwortliche Manager betrachten die zunehmende Abhängigkeit ihrer Betriebe von der Informationsverarbeitung mit wachsender Sorge. Um den, mit steigendem Computerisierungsgrad verbundenen Risiken zu begegnen, leistet der HDI gemeinsam mit seiner Tochtergesellschaft HST Hannover Sicherungtechnik GmbH kundeorientierte Hilfe und Unterstützung.

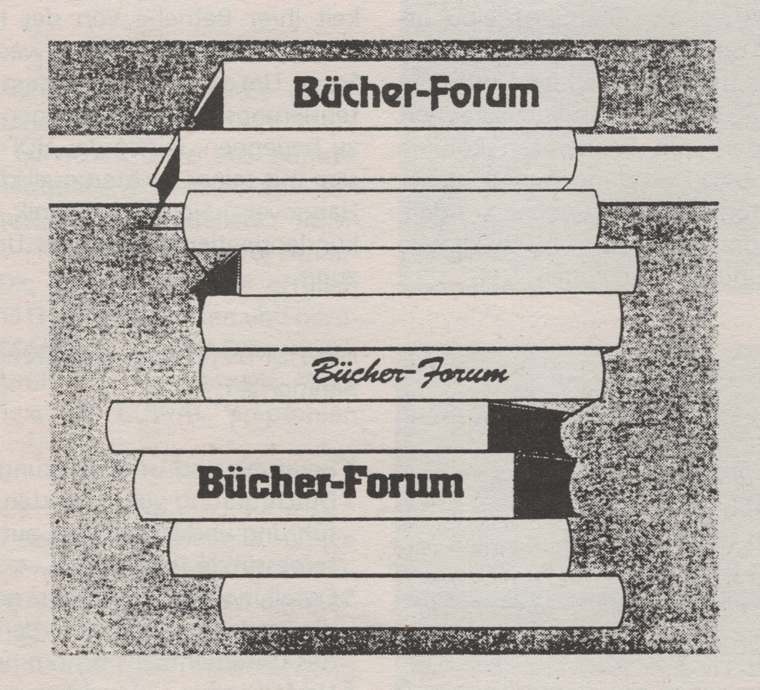
Der HDI bietet drei flankierende Maßnahmen an:

* Beratung und Unterstützung bei der Durchführung von Projekten zur Einführung und Umstellung auf computergestützte Produktion.
* Erstellung von Sicherheitskonzepten, die Produktion und Lieferbereitschaft des Unternehmens sichern helfen.
* Umfassenden Versicherungsschutz für die Risiken der Daten und Informationsverarbeitung. Dieser Versicherungsschutz erstreckt sich sowohl auf Sachschäden als auch auf Vermögensverluste.

Kontakt:
HDI,
Postfach 510369,
D-3000 Hannover 51

Bücher-Forum



Buchtips

Vorbeugen ist besser als reparieren

Das Buch „Der Norton Utilities 5.0 Workshop" wendet sich an Einsteiger und Anwender der Norton Utilities 5.0. Es zeigt, welche der Norton Utilities täglich benutzt werden sollten, um die Daten zu schützen, und die Festplatte zu pflegen, denn eine gut organisierte Festplatte ist die beste Waffe gegen Datenverluste, Computerviren und Systemabstürze. Diese Buch steckt voller Tips & Tricks, wie man mit den Norton Utilities den persönlichen Arbeitsablauf optimieren und sein eigenes System organisieren kann. Der Autor geht auch auf das Zusammenspiel der Norton Utilities mit anderer Software, wie z. B. dem Norton Commander und dem Betriebssystem ein.

Das Buch ist in einzelne „Workshops" gegliedert, die jedes Programm der Norton Utilities detailliert beschreiben. Ein Durcharbeiten des ganzen Buches ist also nicht nötig, da jeder Workshop eine in sich geschlossene Einheit ist.

In den Kapiteln MS—DOS & Hardware erhält der Leser eine Einführung zu diesen Themen. Sowohl Grundlagen des Computers und des Betriebssystems, als auch Einbau und Pflege von Systemkomponenten sowie die Bedeutung der einzelnen Systemteile und deren Zusammenspiel werden ohne Expertenchinesisch erklärt.

Ein spezielles Kapitel beschäftigt sich mit den Schwierigkeiten des „Computeralltags". Dazu gehören die Optimierung des Systems, der Schutz der Daten und die Rettung derselben, sollten tatsächlich einmal Daten gelöscht worden sein.

Eine Reise durch EXCEL

Haben Sie sich schon einmal auf eine Reise durch ein Computer—Programm begeben? Wahrscheinlich nicht, und deshalb kommt Ihnen ein Reiseführer zu Microsoft Excel sicherlich auch etwas ungewöhnlich vor.

Bei näherer Betrachtung werden Sie aber zugeben müssen, daß man sich bei der Arbeit mit dem Computer öfter einmal einen guten Reiseleiter wünscht.

Genau diese Aufgabe möchte Windows—Reiseführer Excel übernehmen. Es werden fünf Touren angeboten, die den Anwender durch alle Sehenswürdigkeiten von Excel immer zu einem Ziel führen. Angefangen beim grundsätzlichen Umgang mit Windows wird alles über das Kalkulieren, Gestalten und Präsentieren mit Excel anschaulich erklärt. Der „Reiseführer" hat dabei immer an den richtigen Stellen Tips auf Lager, die im Handbuch nicht zu finden sind.

Die Touren durch Excel haben einiges mit echtem Sightseeing gemeinsam, denn wo man in anderen Büchern lange Abschnitte durchlesen muß, findet man im Reiseführer anschauliche Abbildungen und Grafiken. Wenn man aber viele theoretische Erklärungen gewohnt ist, überrascht der Reiseführer durch praxisnahe und sofort nachvollziehbare Beispiele.

Alle Tabellen, die in dem Buch gezeigt werden, sind außerdem auf einer Diskette verfügbar, die dem Leser die Reise noch einfacher macht. Die Anforderungskarte für diese Beispieldiskette findet man im Buch.

Kontakt:
Systhema Verlag GmbH
Kreillerstr. 82
D-8000 München 82
Telefon (089) 4313093
Telefax (089) 4315633

Software vom Systhema-Verlag

KlickUp

Eines der besten Desktop—Utilities im Bereich der Shareware ist nun auch in der Systhema Shareware—Bibliothek zu haben. Vom jungen Autor Boris Polenske stammt ein echtes Universalprogramm, das jederzeit im Hintergrund griffbereit ist. Fast alles, was man

oft vergeblich auf dem Schreibtisch sucht, ist in KlickUp integriert:

Der **Kalender**: Bis zum Jahr 2020 haben Sie immer einen aktuellen Kalender, strukturiert nach Ihren eigenen Angaben. Mit wiederkehrenden Terminen (täglich, wöchentlich, jährlich), Geburtstagen, usw. Zu jedem Termin wird eine ausführliche (max. 16 KByte lange Notiz gespeichert.

Die **Adressverwaltung**: In sechs frei wählbaren Eingabemasken werden beliebig viele Adressen erfaßt und verwaltet. Zu jeder Adresse gehört eine Gesprächsnotiz (max. 16 KByte), das ist ideal für Telefonnotizen, die normalerweise auf „fliegenden Zetteln" stehen. Gesucht werden kann in allen Feldern, auch in der Gesprächsnotiz. Für Serienbriefe oder Etikettendruck mit Ihrem Textverarbeitungsprogramm erzeugt KlickUp frei konfiguierbare Steuerdateien.

Der **Taschenrechner**: Er beherrscht alle wichtigen wissenschaftlichen Rechenfunktionen, speichert bis zu 7 Konstanten, übernimmt Zahlen direkt vom Bildschirm und wandelt in die Zahlenformate Dezimal, Hexadezimal, Oktal und Binär um.

Die **Dateiverwaltung**: Sie erleichtert die Arbeit mit Dateien. Kopieren, Löschen, Anschauen, Verschlüsseln usw. geschieht alles interaktiv und mit übersichtlichen Menüs.

Weitere Funktionen: Ein **Notizblock, Tastaturmakros, Druckersteuerung**, eine **ASCII–Tabelle**.

Das Programm ist als Bookware (Buch mit Diskette) für DM 19,80 erhältlich.

Schützenfest für Mäuse

Shooting Gallery ist ein Spiel, das scheinbar einem sehr simplen Strickmuster folgt: Schießen Sie mit dem Mauszeiger bewegliche Ziele ab. Was auf den ersten Blick wie ein Ballerspiel aussieht, ist tatsächlich ein spannendes Geschicklichkeitsspiel. In den drei „Disziplinen" Schießbude, Scheiben– und Tontaubenschießen müssen Sie mit der Maus schnell und sicher hantieren. Beim Scheibenschießen kommt es dabei nicht nur auf den Schuß ins Schwarze, sondern vor allem auf die Geschwindigkeit beim „Ziehen aus der Hüfte" an.

Shooting Gallery besticht durch seine ausgezeichnete Grafik und seine witzige Spielidee. Es ist für DM 19,80 im Buch– und Computerfachhandel erhältlich.

Einstieg in die Welt des Adventures

Penelope ist entführt worden. Dunkle Mächte haben Hugo's Freundin in ihre Gewalt gebracht. Nur mit seinem Mut gerüstet macht sich Hugo auf den Weg in das Geisterhaus, in dessen Nähe Penelope zuletzt gesehen wurde. Aber schon hier stellen sich ihm Schwierigkeiten in den Weg. Jetzt heißt es Mut, Findigkeit und Originalität zu beweisen.

Hugo's House of Horrors ist ein spannendes Adventure mit einer hervorragenden Grafik. Es ist für DM 19,80 im Buch– und Computerfachhandel erhältlich.

Kontakt:
Systhema Verlag GmbH
Kreillerstr. 82
D-8000 München 82
Telefon (089) 4313093
Telefax (089) 4315633

Werkzeuge für Desktop Publishing

MarkStein Software aus Pfungstadt stellt eine intelligente Lösung für die Vorstufe zum Desktop Publishing auf dem PC vor.

Sie umfaßt die DTP–Version des bekannten MarkStein–KONVERTER III, das Textprogramm KONTEXT und eine Rechtschreibprüfung. Diese Konfiguration bildet eine universelle Drehscheibe für die Übernahme formatierter Texte in DTP–Systeme. Das Paket beinhaltet fertige Konvertierungen für mehr als fünfzig Textverarbeitungen zur Umsetzung der Texte nach Venturea Publisher/ PageMaker im DOS–Bereich.

In der Zwischenstufe wird zur Aufbereitung der Texte ein spezieller Zeichensatz benutzt, der Sonderzeichen wie Akzentbuchstaben, deutsche Anführungen und Gevierte enthält. Dieser kann auch für die Texterfassung mit Microsofts Word oder WordPerfect genutzt werden.

Das Programm ist ab 2450 DM erhältlich.

Satzprogramm für PostScript

Ebenfalls aus dem Hause MarkStein stammt ein befehlsorientiertes Satzprogramm für die PostScript–Welt. Es ist für Setzereien und Redaktionen gleichermaßen geeignet.

MIKORSET 300/PS arbeitet mit der Satzsprache von Linotype und umfaßt einen Texteditor, Satzrechner und eine Umbruchdarstellung mit Bildschirmschriften. Die Grafik–Einbindung erfolgt über EPS–Dateien.

Die Hardware–Anforderungen sind gering, die Korrekturausgabe erfolgt auf einem preisgünstigen Laserdrucker. Für die Ausgabe auf konventionellen Linotype–Belichtern ist ein Diskettenkonverter verfügbar.

Der Preis für MIKROSET 300/PS beträgt 2950 DM.

Kontakt:
MarkStein Software
Dipl. Ing. Michael Stühr
Hintergasse 2
D-6102 Pfungstadt 2
Telefon (06157) 7362
Telefax (06157) 7282



Sprache in der Elektronikwirtschaft

Mit den neuen multimedialen Einflüssen ändert sich das Sprech–und Schreibverhalten der Menschen. Der Computer hat diese Entwicklung zwar nicht eingeleitet, aber kräftig angeschoben. Die Münchner Spezialagentur electronic promotion veröffentlichte dazu jetzt den Sammelband „Sprache in der Elektronikwirtschaft". Das Handbuch ist gleichzeitig Ergebnis eines zwölf Monate währenden Informations– und Diskussionsprozesses zwischen Anwendern, Experten und technischen Autoren. Sie suchten in ihren Beiträgen intensiv nach Gründen, Folgen und Auswegen für die zu beobachtende Sprachdeformierung.

Die Idee für die ausführliche Diskussion des „sprachlichen Massendilemmas", wurde dabei auf einem Expertengespräch von electronic promotion zwischen Vertretern der EDV–Industrie und EDV–Fachpresse zu diesem Thema geboren und kann als Synthese der Diskussion verstanden werden. Einig zeigen sich die Autoren über die Bedeutung des massiven Einflußes der EDV auf die Ausdrucksweise alle Gesellschaftskreise. Dennoch nähern sie sich dem Problem von verschiedenen Seiten und stellen damit eine umfassende kritische Betrachtung an der Sprache in der Elektronikwirtschaft vor.

Wohl kaum eine technische Innovation hat den Menschen so geprägt und beeinflußt wie der inzwischen in alle Lebensbereiche drängende Computer. Deshalb läßt Herausgeber Dipl. sc. pol. Leo Sucharewicz, Team–Leiter von electronic promotion, auch die Kritik nicht gelten, Sprachprobleme seien in allen Fachbranchen ein immanentes Problem. „Daß die Jurisprudenz, die Medizin oder die verschiedenen Branchen des Handwerks einen eigenen Sprachcode entwickelten, hatte im Ansatz nicht derartige Rückwirkungen auf die gesamte Gesellschaft, da die Fachtermini nur einem stets begrenzten Publikum zugänglich blieben". Anders in der Elektronikwirtschaft, denn hier sind die Grenzen zwischen Expertenwissen und allgemein zugänglichem Know–How längst im Fluß. Seitdem der Computer den Arbeits– und Lebensrythmus in nahezu allen Bereichen bestimmt, ist die Sprache der Elektronikwirtschaft ein weitreichender Einflußfaktor auf den allgemeinen Sprachgebrauch und das Sprachempfinden. Der Vehemenz, aber auch der Schnelligkeit, mit dem die Fachtermini der Elektronik die Sprache infiziert, ist sie nicht gewachsen. Daß dieses Dilemma heute allerorten Stilblüten treibt, dafür sind kaum deutbare Akronyme, unverständliche Ellipsen und allenfalls als Notnagel empfundene Anglizismen in den Druckmedien der Branche mehr als ein Beleg.

Die Autoren wollen dabei nicht die „germanistische" Rolle spielen und fühlen sich nicht zum Hüter der deutschen Sprache berufen. Vielmehr wird grundsätzlich auf einen ästhetisch–betriebswirtschaftlichen Aspekt abgestellt. Sprachspezialist Sucharewicz: „Die Sprache muß über Elektronik informieren und sie verkaufen. Und sie muß den massiven Ansturm der EDV– und Elektronik–Terminologie ohne ästhetischen Substanzverlust integrieren. Mit der heute weit verbreiteten Mischung aus tradiertem Bürokratendeutsch und der EDV–Terminologie kann sie beides nicht richtig.

Begriffe wie "Hardwarestacks„, "rekursive Prozeduren„ und die auf Acht–Bit–simplifizierte Sprache in der Elektronikwirtschaft haben eine kritische Bestandsaufnahme dringend notwendig gemacht. Der Sammelband "Sprache in der Elektronikwirtschaft„ bietet hier Anreiz, Motivation und vielfältige Ansatzpunkte.

"Sprache in der Elektronikwirtschaft„ ist für DM 12 plus Versandkosten zu bestellen.

Kontakt:
electronic promotion
Belgradstr. 9
D-8000 München 40
Telefon (089) 3080860
Telefax (089) 3084687

Mehr Komfort für DOS–Anwender

Im aktuellen Trend zu mehr Betriebssystem–Komfort am PC bietet das Utility DOS–MAN, das von der Ratinger DAT Standard Informationssysteme vorgestellt wurde, vielfache Hilfen zu einer schnelleren und einfacheren Verwaltung von Daten und Programmen. Mit der in Deutschland entwickelten natürlich–sprachlichen Schnittstelle Mensch–Rechner versteht der PC Klartext statt Kürzel–Aphorismen.

Die zur CeBIT neu vorgestellte Version DOS–MAN 2.0 bietet noch mehr Freiheiten bei der Formulierung von Aufrufen. Befehle wie „Suche Text 'XYZ' in Dateien von gestern" werden jetzt in allen beliebigen Dateien ausgeführt. Das benutzte Textprogramm spielt dabei keine Rolle mehr. So gefundene Dateien lassen sich mit einem weiteren Befehl ansprechen, beispielsweise „Verschiebe sie nach MEMOS".

Ebenfalls verbessert wurde die Parameterübergabe beim Programmstart, so daß jetzt Befehle wie „Starte Word mit meinem Brief von gestern" ohne Kenntnis des eigentlichen Dateinamens möglich sind. Befehle können auch in einer natürlich–sprachlichen Batch–Datei zu einer mehrzeiligen Befehlskette verknüpft werden: „Suche alle Dateien von gestern. Kopiere sie nach A. Lösche sie."

Der am Bildschirm anzeigbare Verzeichnisbaum ist nun auch für zwei Festplatten nebeneinander darstellbar, so daß Befehle wie löschen, kopieren oder verschieben einfach durch Markieren und Verschieben im Baumdiagramm aufgerufen werden.

Hardware

DOS–MAN verwaltet auch umfangreiche Festplatten, beispielsweise File–Server im Netzwerk. Sinnvoll für den Netzwerkeinsatz ist der flexible Passwortschutz, der die Benutzer individuell zu frei einstellbaren Operationen (beispielsweise nur kopieren, nicht löschen) berechtigt. Weitere Verbesserungen: ein Terminkalender mit Alarmfunktion, ein neuer, im Dialog ansprechbarer Editor und die Möglichkeit, Protokolle über DOS–MAN–Aktionen ausdrucken zu lassen.

DOS–MAN 2.0 ist ab April zum Preise von DM 340 (inkl. MwSt) im Vertrieb der DAT, Ratingen, erhältlich.

Kontakt:
DAT Standard
Unformationssysteme
Vertrieb Großhandel
Gothaer Str. 27
D-4030 Ratingen 1
Telefon (02102) 4972411
Telefax (02102) 4972100

LCD–Display 4180 von 3M

Daten und Grafiken lassen sich jetzt direkt vom Computer kontrastreich, brillant und verzerrungsfrei projizieren und – je nach verwendeter Grafik–Karte – in bis zu 4913 echten Farben darstellen.

Das innovative 3M LCD–Display Modell 4180, das auf einen Durchlicht–Overhead–Projektor aufgelegt wird, gewährleistet eine Bildauflösung bis zu 640 x 480 Pixel. Dadurch sind überlegene Bildqualität und Detailgenauigkeit gegeben. Das Farb–Projektions–Display ist anschließbar an IBM PCs und Kompatible mit den Grafik–Standards CGA, EGA und VGA, sowie an Apple MacIntosh–Systeme.

Das flache, leichte Gerät läßt sich bequem transportieren, problemlos installieren und bedienen. Gesteuert wird die Projektion entweder vom PC oder vom Projektions–Display bzw. über eine Fernbedienung, die dem Präsentator ein Maximum an Bewegungsfreiheit erlaubt. Mitgeliefert wird eine 3M Präsentations–Software, die den Abruf der Computerdaten steuert. Außerdem ermöglicht sie Spezialeffekte, die die Aufmerksamkeit des Publikums zusätzlich steigern können.

Das Farb–Projektions–Display Modell 4180 eignet sich auch für einen längeren Präsentationseinsatz. Das doppelte Kühlsystem mit Infrarot–Hitzefilter und eingebautem Gebläse schützt vor Überhitzung und garantiert dadurch eine konstant gute Bildsqualität.

Kontakt:
3M Deutschland GmbH
Carl-Schurz-Str. 1
Postfach 100422
D-4040 Neuss 1
Telefon (02101) 142457
Telefax (02101) 143470

Computer-Camps

Computer–Camps

Der Start ins Studium – warum nicht in Amerika?

Unzählige Abiturienten begegnen während der Gratulationsreden auf ihren Abschlußfeiern dem geflügelten Wort vom „Schritt ins Leben". Jetzt, so heißt es immer, sind sie, der hoffnungsvolle akademische Nachwuchs, zum Erwachsenen gereift und sollen hinausgehen in die Welt, die mit ihren Aufgaben und Herausforderungen auf ihre junge Tatkraft wartet.

Viele Abiturienten stellen jedoch schon kurz nach diesen feierlichen Reden fest, daß eigentlich niemand auf sie gewartet hat, und daß die ersten Schritte außerhalb des Schulbetriebs mühselig sein können. Zunächst finden sie sich als Studienplatzbewerber ganz hinten in einer langen Schlange Wartender wieder. Die Suche nach einer geeigneten „Bude" wird für Wochen, ja Monate zur Hauptbeschäftigung. Und wenn das Studium endlich beginnt, sind die Hörsäle zum Bersten gefüllt.

Angesichts dieser Verhältnisse wird das Bedürfnis nach einem sanfteren Übergang vom Schülerdasein zum Studentenleben wach. Ein probates Mittel sind Reisen in ferne Länder und die zarte Annäherung ans künftige Berufsleben durch Zeitarbeit oder Praktika. Ein weiterer Weg gewinnt zunehmend an Bedeutung: Der Studienbeginn an einem amerikanischen College.

Ein oder zwei Semester an einem US–College sind für Studienanfänger wie eine goldene Brücke ins akademische Leben. Sie dienen der eigenen Orientierung und überbrücken gleichzeitig auf sinnvolle und erlebnisreiche Weise Wartezeiten für das in Deutschland angestrebte Studienfach.

Die Vorbereitung und Organisation derartiger Studienaufenthalte in den USA ist relativ einfach zu bewältigen. Spezialveranstalter wie das Hamburger Unternehmen CAMPS bieten entsprechende Programme an, die wie eine Reise gebucht werden können. Englische Sprachkenntnisse müssen allerdings nachgewiesen werden, notfalls über einen speziellen Test.

Teilnehmer an diesen Programmen haben einen doppelten Nutzen. Zum einen können sie aus einem vielfältigen Fächerangebot auswählen und das akademische Leben kennenlernen. Die Studienpläne amerikanischer Colleges sind zwar „verschulter" als in Deutschland, dafür ist der Kontakt zwischen Student und Professor umso intensiver. Darüberhinaus werden sie vor und während ihres Studienaufenthalts von speziellen Betreuern unterstützt.

Der zweite Nutzen ergibt sich aus den unvergleichlichen Lebenserfahrungen, die ein deutscher Student in Amerika sammeln kann. Programme, wie sie von CAMPS angeboten werden, beinhalten eine Unterbringung bei Gastfamilien, wodurch die Integration in das amerikanische Alltagsleben gewährleistet ist.

Ein oder zwei Semester an einem amerikanischen College sind daher mehr als nur eine akademische Ausbildung. Sie sind auch eine beeindruckende Begegnung mit einer fremdem Kultur und ein Erlebnis mit persönlichkeitsbildendem Charakter. Sie bieten deutschen Studienanfängern einen erlebnisreichen und sinnvollen Übergang aus der behüteten Schulzeit in die freien, aber anstrengenden Jahre des Studentenlebens.

Wohin mit den Kindern im Urlaub?

In Familien mit Kindern ist die Urlaubsplanung oft eine verzwickte Sache. Bei der Frage: „Was wollen wir im Urlaub machen?" stehen sich Eltern und Nachwuchs oft unversöhnlich gegenüber. Die Vorstellungen darüber, wie ein gelungener Urlaub auszusehen hat, sind einfach zu verschieden.

Eltern suchen meist Entspannung, Ruhe und kulturelle Erbauung, Kinder Action und Abwechslung mit Gleichaltrigen. Es muß immer was los sein, schlaff in der Ecke sitzen ist out. Um des lieben Friedens willen wird in der Regel ein Kompromiß geschlossen – dabei bleibt mancher Urlaubstraum auf der Strecke. Die bessere Lösung: Eltern und Kinder machen einfach getrennt Urlaub.

In England und den USA ist diese Form der Urlaubsgestaltung der Standard. Der Nachwuchs tobt sich in sogenannten „summercamps" aus, und die Erwachsenen machen Urlaub, wie er ihnen gefällt.

Bei uns in Deutschland haben derartige Feriencamps noch immer den Hauch des Besonderen. Dabei haben sie auch hier schon eine fast zehnjährige Tradition. Denn der führende Veranstalter auf diesem Sektor, die Hamburger Firma CompuCamp, hat die Idee der Feriencamps bereits Anfang der achtziger Jahre nach Deutschland importiert.

Was anfangs mit reinen Computer–Ferienkursen begann, ist heute ein ausgefeiltes Programm, das genau die Wünsche der begeisterten Anhängerschaft wiederspiegelt. Jugendliche im Alter zwischen 10 und 18 Jahren können bei ihrer Urlaubsplanung unter fünf deutschen und einem englischen Camp–Standort wählen. Zu den insgesamt 19 verschiedenen Computerkursen kann eine Vielzahl attraktiver Sportarten wie Baseball, Lenkdrachen, Surfen oder Golf gebucht werden. Geschulte Fachkräfte gewährleisten den kindgemäßen Kursverlauf, und zusätzliche Betreuer stehen den Teilnehmern rund um die Uhr für Freizeitaktivitäten zur Verfügung.

Für Jugendliche, die in ihren Ferien Englisch lernen wollen, empfiehlt sich ein Sprachkurs im England–Camp. Dort verbringen auch englische Kinder ihren Urlaub, die Aktivitäten werden gemeinsam unternommen, und die jungen deutschen Camper haben tausend Möglichkeiten, das Gelernte sofort in der Praxis anzuwenden.

Abgerundet wird das Sprach–Programm durch ein Sprachreise–Angebot in die USA nach San Diego und San Fran-

cisco. Da CAMPS auch Schul– und Collegeaufenthalte in Amerika organisiert, mit bis zu einjährigem High School Besuch und Unterbringung bei Gastfamilien, bestehen ausgezeichnete Kontakte in die Vereinigten Staaten, so daß die Betreuung und Sicherheit der Reisenden gewährleistet ist.

Kindern und Jugendlichen bieten sich also viele Möglichkeiten, Ferien ohne ihre Eltern und nach eigenen Vorstellungen zu verbringen. Eltern sollten das wissen, denn auch bei ihnen eröffnen sich dadurch ganz neue Aspekte bei der Urlaubsplanung. Jedem das Seine – so lautet die Devise.

Wer mehr über USA College–Programme oder über Feriencamps und das USA–Programm für Kinder und Jugendliche erfahren möchte, wende sich an folgende Adresse:

Kontakt:
CAMPS
Wedeler Landstr. 93
D-2000 Hamburg 56
Telefon (040) 811081

Nieder–Neuvorstellungen zur CeBIT '91

WinCheck – Diagnose für Hardware und Windows mit File–Viewer

WinCheck ist die deutsche Version des amerikanischen WinSleuth, einem Diagnoseprogramm für Hardware und Windows mit File–Viewer. Bei WinCheck handelt es sich um ein sehr umfangreiches Diagnoseprogramm für PCs und PS/2. Die Software wertet alle PC– und Windowsdaten aus (auch Zusatzhardware wie z. B. ein Netzwerk). Angezeigt werden unter anderem generelle Informationen, Power–ON–Status, Festplatte, Drucker, Bildschirm und Videokarte, Zusatzkarten, Hauptspeicher, Hauptspeicherbelegung (auch TSR–Programme und Treiber), DOS, Netzwerkanschluß, Windows. Ferner werden Informationen zur optimalen Windowseinstellung gegeben. Zusätzlich enthält das Programm einen File–Viewer.

Der empfohlene Verkaufspreis beträgt DM 335.

Elektra

Hierbei handelt es sich um ein schnelles, sehr umfangreiches und einfach zu bedienendes Textprogramm. Es eignet sich für jeden, der Texte erstellen, verwalten oder verarbeiten muß. Das Programm enthält neben bereits fertigen Druckertreibern (auch PostScript) ein Programm, das es ermöglicht, Druckertreiberdaten zu ändern oder neue zu erstellen.

Das Programm steht in zwei Versionen zur Verfügung. Die Bookwareversion (Buch mit Software) wird vom te–wi–Verlag für DM 98 vertrieben. Die Profiversion für DM 299 wird von Nieder selbst vertrieben.

PC–Tree – Der DOS–Commander

Das Programm stellt eine sehr benutzerfreundliche und umfassende Benutzeroberfläche für MS–DOS dar. Sehr viele Möglichkeiten und einfache Bedienung umfassen z. B. Dateien kopieren, verschieben, löschen, Dateiinhalte anzeigen und verändern, Drucken von Dateiinhalten, Vezeichnissen und der Verzeichnisstruktur, Disketten formatieren und kopieren etc. Damit erfüllt das Programm alle Ansprüche, die an eine moderne Benutzeroberfläche gestellt werden und darüber hinaus noch mehr.

Es wird als Bookware (Buch mit Software) vom te–wi–Verlag und von Nieder selbst vertrieben und kostet trotz der umfangreichen Möglichkeiten nur DM 98.

PCQuickBasRef – Cross–Reference–Programm zu Basic

Das Cross–Reference–Programm zu GW–Basic und QuickBasic (ab DOS 5.0 Standart). Ein Hilfsprogramm für jeden, der mit diesen Basic–Versionen arbeitet. Es erstellt strukturierte Listen und Auswertungen (einschl. INCLUDE–Befehl). Ferner kann es Programme neu numerieren.

a) Ausdruck bzw. Anzeige des Basic–Programms
b) Neunumerierung von Programmen
c) Setzen der Umgebungs– und Gestaltungsparameter

Ein umfangreiches deutsches Handbuch wird mitgeliefert. Es gibt auch eine Version für PowerBasic, in der auch die beiden zusätzlichen ToolPacks berücksichtigt sind.

Der empfohlene Verkaufspreis beträgt DM 148.

PC–Check – Diagnose für Hardware und Zusatzprogramme

PC–Check ist ein umfangreiches, sehr leistungsfähiges Diagnoseprogramm für PCs und PS/2 und arbeitet in der Bedienerführung nach dem von IBM eingeführten äußerst benutzerfreundlichen SAA–Standard.

Alle Systeminformationen werden überprüft, ausgewertet und angezeigt. Installierte Einheiten, ROM–Bereiche, Festplattenlaufwerke und Controller, Unterbrechungstabellen, TSR usw. können analysiert und angezeigt werden. Für Computer mit 80286–Prozessor wird zusätzlich ein EMS–Emulator nach LIM–EMS 4.0 mitgeliefert.

Der empfohlene Verkaufspreis beträgt DM 295.

Kontakt:
Nieder PC–KnowHow GmbH
Voltastr. 3
D-6072 Dreieich 1
Telefon (06103) 36544
Telefax (06103) 36546



Erweiterungen für SimCity

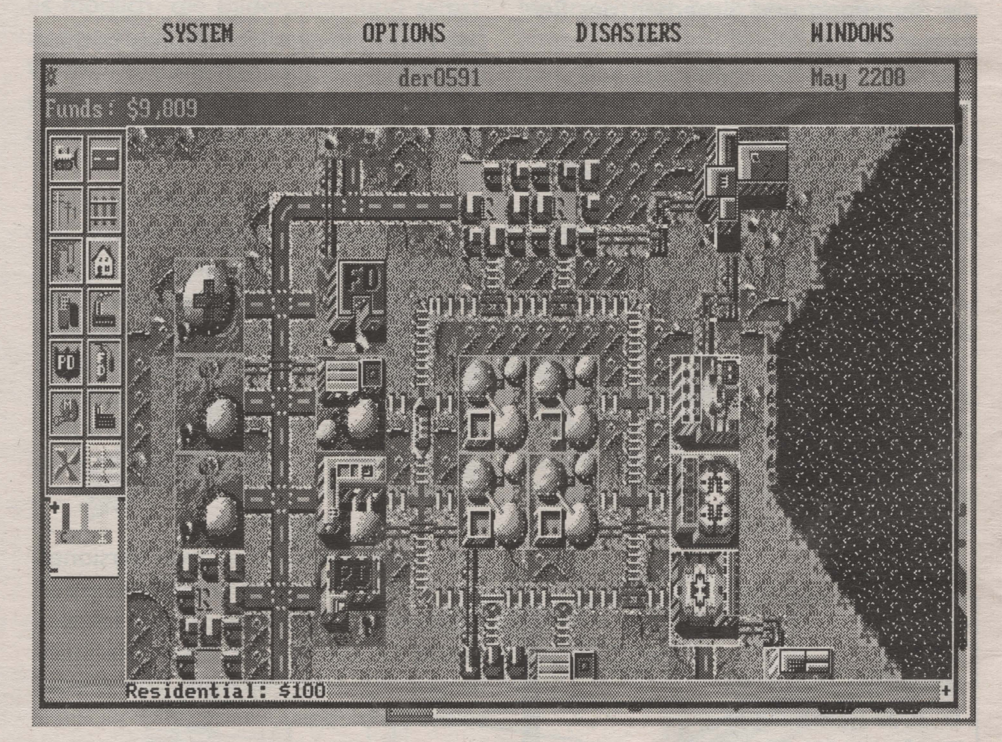
Städtebauer aufgepaßt! Zu SimCity, dem Topspiel von Infogrames, bei dem sich jeder seine eigene Traumstadt entwerfen kann, gibt es jetzt Erweiterungen. Wer des Planens von „normalen" Städten müde ist, kann jetzt mit „Architecture 1: Future Cities", „Architecture 2: Ancient Cities" und dem „Terrain–Editor" neuen Herausforderungen entgegenfiebern.

In den beiden Architecture–Paketen sind jeweils drei neue Szenarien enthalten. Das Spielziel, eine möglichst große und trotzdem lebensfreundliche Stadt zu planen, bleibt dasselbe, aber das Gelände und die Einrichtungen haben sich total verändert. Zudem haben die Entwickler in den verschiedenen Szenarien kleinere Erweiterungen vorgenommen.

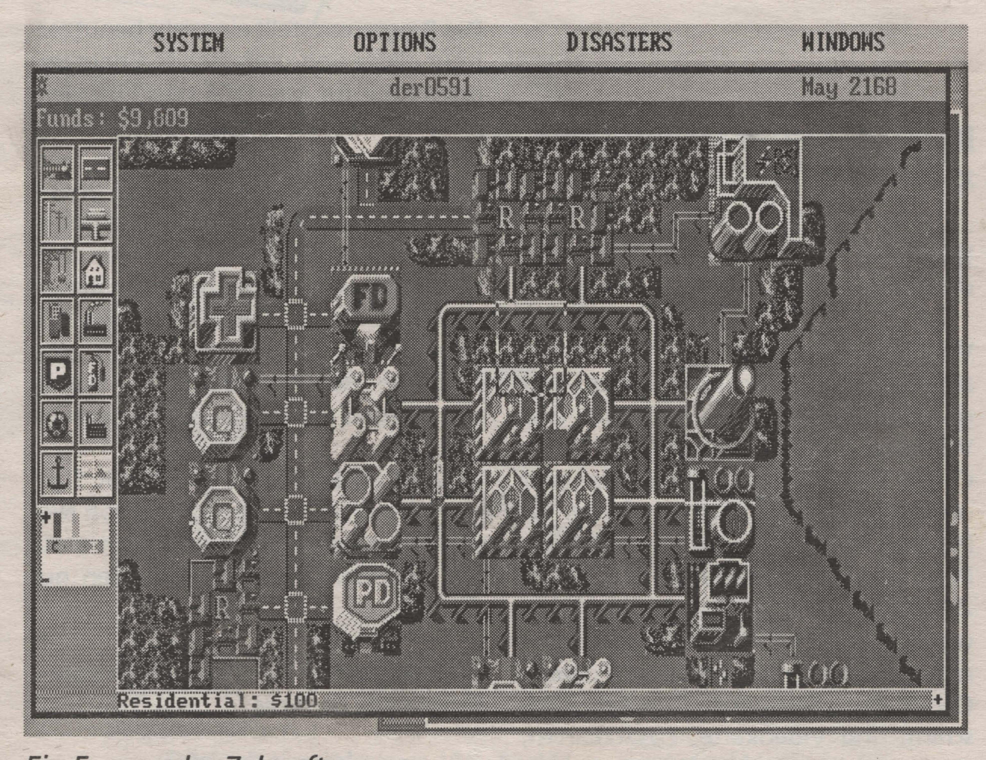
Architecture 1: Future Cities enthält die Zukunftsszenarien „USA 2055", „Europa 2155" und „Mondbasis". Bei USA 2055 gibt es Neuerungen wie z. B. Kernfusionskraftwerke, computergesteuerte Autos in speziellen Tunneln, Magnetbahnen und Hovercrafthäfen. Das Verbrechen hat sich mehr in Richtung Computer verschoben, aber Diebe, Mörder und Drogenhändler sind leider nicht ganz von der Bildfläche verschwunden.

Bei Europa 2155 hat die erweiterte EWG beschlossen, eine neue Hauptstadt zu bauen, die keiner Nation angeschlossen sein soll. Aufgabe des Anwenders ist es nun, dieses ehrgeizige Projekt zu verwirklichen. Die Autos durchqueren die Stadt über reibungslose Hochgeschwindigkeitsstraßen, der öffentliche Nahverkehr wird über ein Einschienensystem abgewickelt. Zusätzlich zu den bekannten Katastrophen besteht noch die Gefahr, daß durch einen Laborunfall unbekannte Bakterien freigesetzt werden. Der altbewährte Bulldozer wurde durch moderne Desintegrationswaffen ersetzt, die Wälder und Gebäude im Nu wegradieren können, und im Stadion wird mittlerweile 3D–Fußball gespielt.

Im Jahre 2195 schließlich ist die Erde übervölkert. Deshalb bekommt der Anwender bei Mondbasis die Aufgabe, eine Mondkolonie aufzubauen. Hier gilt es, die Zonen in kleine Teilzonen zu unterteilen, die bei Sauerstoffaustritt abgedichtet werden können. Eine neue Experimentaltechnologie zur Energiegewinnung wurde entwickelt: Die Gravitationswellen eines in einem Kraftfeld eingeschlossenen Schwarzen Lochs werden dabei in verwertbare Energie



Eine Mondbasis



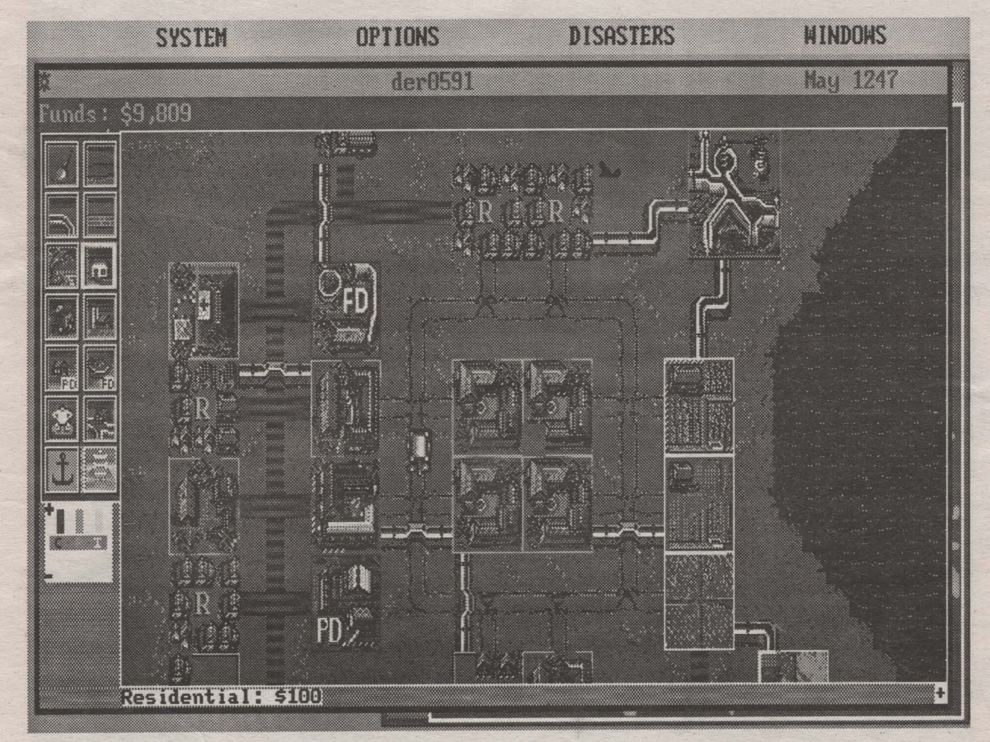
Ein Europa der Zukunft

Spiele

umgewandelt. Gefährlich sind Saboteure, die Löcher in Wohnkuppeln schlagen, oder Hacker, die die Vitalsysteme durcheinanderbringen und damit alles Leben auf dem Mond ausrotten können.

Im Gegensatz zu den Future Cities geht es bei **Architecture 2: Ancient Cities** in die Vergangenheit, genauer gesagt ins alte Asien, ins Mittelalter und in den Wilden Westen.

und hier: Zukunfts-USA



Altertümliches Asien

Bei „Altes Asien" befinden Sie sich im Jahre 1234. Als Sprößling einer einflußreichen Samuraifamilie brechen Sie auf, eine neue Stadt zu gründen, die vielleicht später einmal groß und berühmt sein wird. Dazu müssen Sie das Dorf mit Hilfe von Brunnen und Wassermühlen mit Wasser versorgen. Natürlich gibt es keine Autos oder Eisenbahnen, sondern nur Pferdefuhrwerke. Neue Katastrophen bedrohen die frisch gegründete Stadt: Chinesische Drachenhorden, Taifune und Seuchen. Zum Zeitvertreib gehen die asiatischen Sims natürlich nicht ins Fußballstadion, sondern, wie es sich gehört, in die Sumo—Ringkampfarena.

Bei „Mittelalter" müssen Sie im Jahre 1491 ein Dorf führen. Wichtig ist vor allem, ein anständiges Aquäduktsystem zu bauen, da die Sims sich nur in der Nähe eines anständigen Bewässerungssystems ansiedeln wollen. Mit dem Pflug können Wälder urbar gemacht werden, und sobald Sie eine Burg bauen, müssen Sie sich, getreu den mittelalterlichen Sagen, mit Drachen und Hexen auseinandersetzen.

Bei „Wilder Westen" verschlägt es Sie in das Jahr 1849. Nachdem Sie dort vergeblich nach Gold gesucht haben, gründen Sie eine neue Stadt, die zuersteinmal nur aus einem Hotel, einem Saloon und einem Krämerladen besteht. Neue technische Errungenschaften wie z. B. eine dampfgetriebene Wasserpumpe helfen Ihnen aber bei der Realisierung Ihrer ehrgeizigen Pläne. Auch Dampfloks durchqueren mittlerweile die weiten Prärien. Von kleineren Katastrophen wie z. B. Abstürze von Heißluftballonen, Killerbüschen oder Wasserverseuchungen sollten Sie sich allerdings nicht kleinkriegen lassen.

Ganz andere Möglichkeiten bietet der **Terrain—Editor**. Mit diesem brauchen Sie Ihr Talent nicht mehr an zufällig erzeugten Landschaften zu verschwenden, sondern Sie können die Umgebung Ihrer gewünschten Stadt erzeugen und diese völlig neu aufbauen. Der Editor bietet nicht nur die Möglichkeit, eigene Elemente in die Landschaft ein-



Spiele

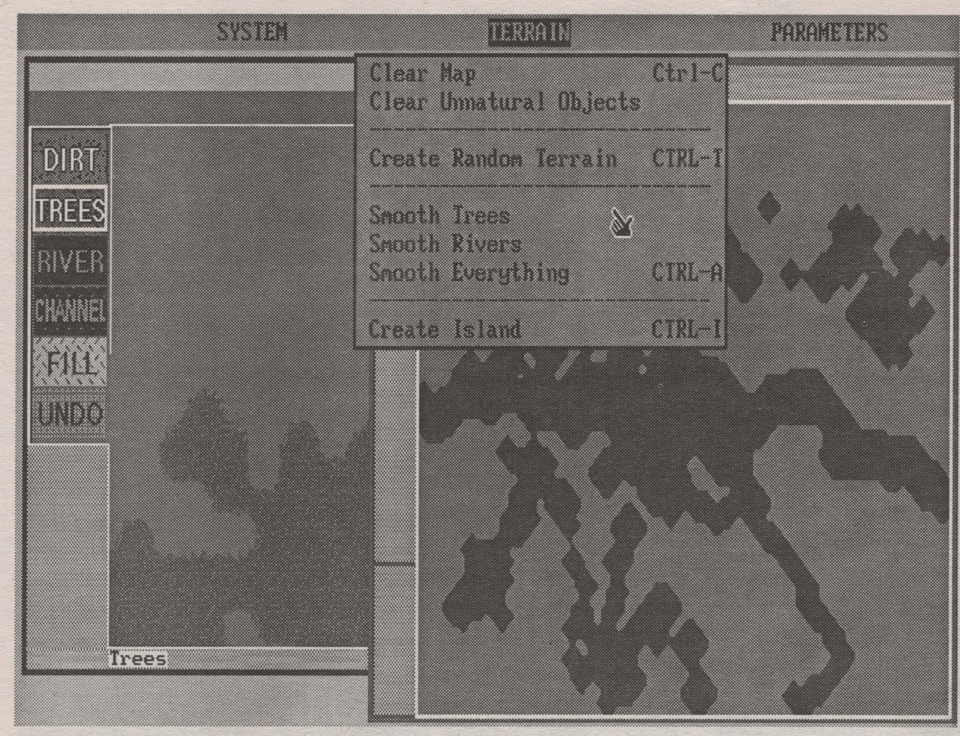
zufügen, sondern er besitzt auch nützlich Funktionen wie z. B. das naturisieren einer künstlich erzeugten Formation oder die kontrollierte Erzeugung einer Landschaft.

Die Architecture—Disketten sind vor allem für Anwender zu empfehlen, welche die Möglichkeiten des klassischen SimCity vollständig ausgeschöpft haben. Neue Grafiken und kleinere Erweiterunge bieten neue Spielanreize. Der Terrain—Editor hingegen ist ein muß für alle SimCity—Besitzer, kann hier doch jeder seiner Kreativität freien Lauf lassen, und sowohl real existierende Landschaften nachbauen als auch Fiktive mit neuen Herausforderungen erfinden.

RE

Übersicht:

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Software:	**SimCity muß bereits installiert sein**
Handbücher:	**Deutsch**
Kopierschutz:	**Keiner**
Preis:	**jeweils ca. 99,- DM**

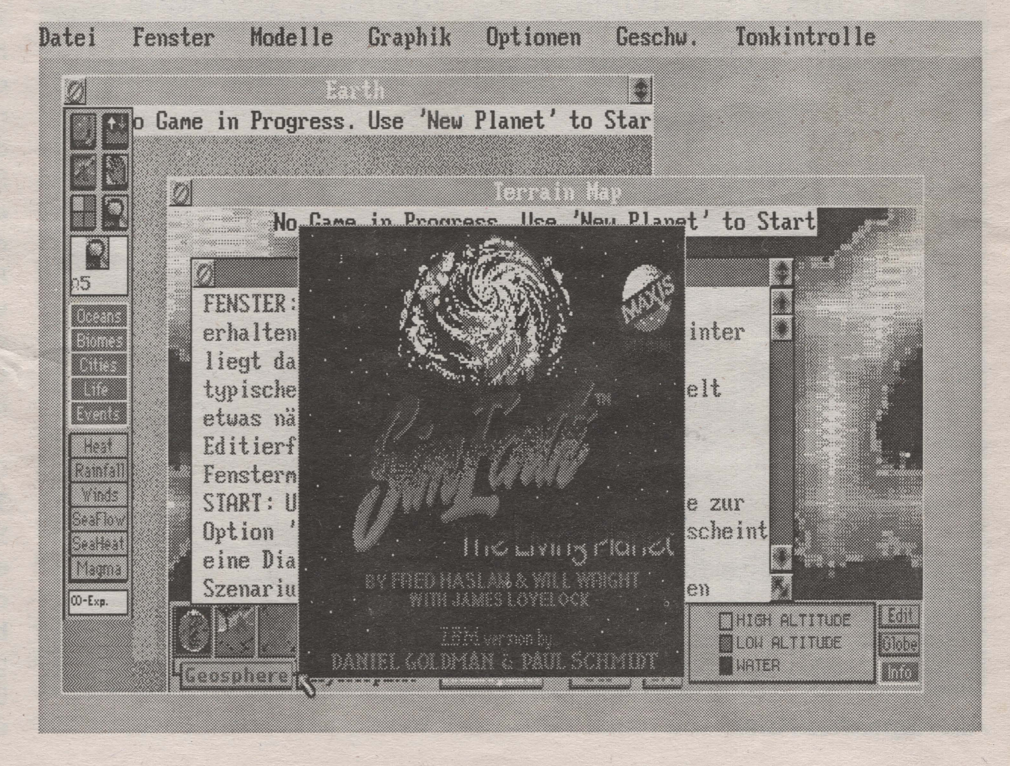


Eine neue Landschaft entsteht

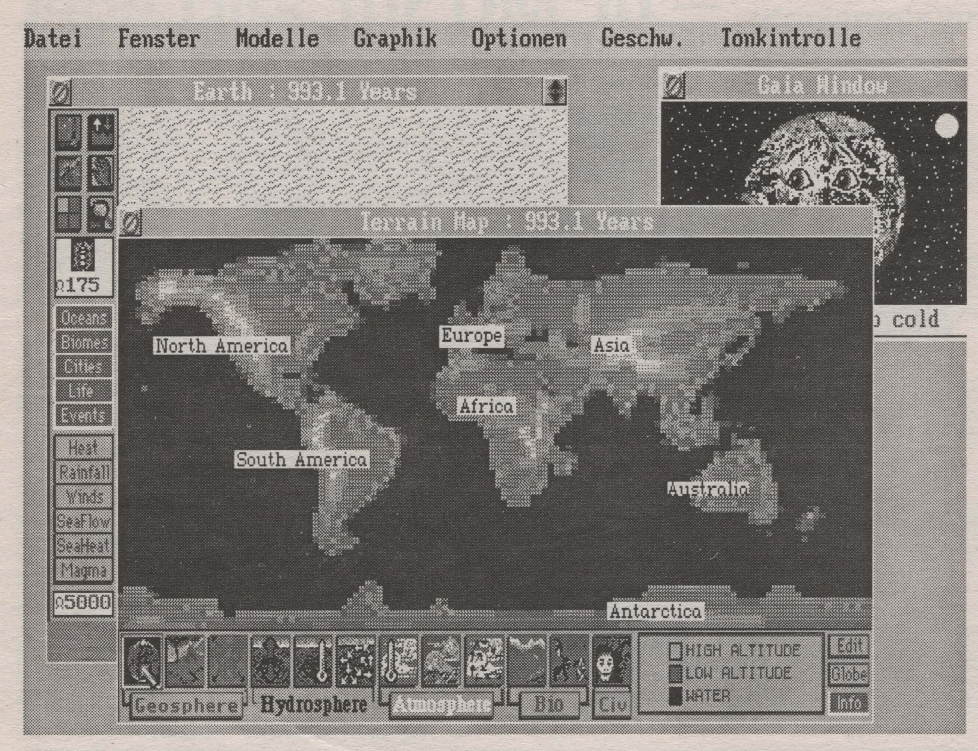
SimEarth

Nach dem mittlerweile schon legendären SimCity hat nun das Programmierteam von Maxis den Nachfolger, SimEarth, der nicht mehr von Infogrames sondern von Ocean vertrieben wird, veröffentlicht. Ging es bei SimCity darum, Städte zu planen und zum blühen zu bringen, so darf man sich bei SimEarth um das Schicksal eines ganzen Planeten kümmern.

SimEarth ist ein Planetensimulator, mit dem zahlreiche vorgegebene Planeten kontrolliert oder eigene entwickelt und gestaltet werden können. Dem Programm liegt die sogenannte Gaia-Theorie von James Lovelock zugrunde, derzufolge Planeten und das Leben auf ihnen eine Einheit bilden, die sich gegenseitig beeinflußen, d. h. sämtliche Faktoren wie z. B. das Klima, die Atmosphäre, die Lebewesen, Landschaftsele-



Spiele



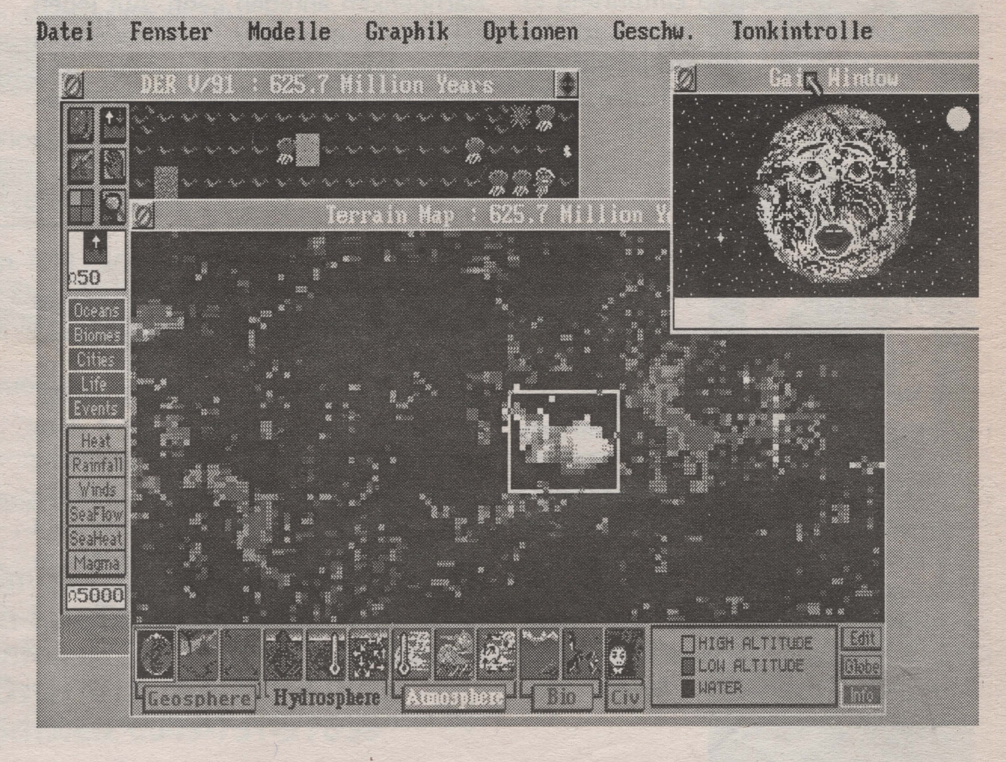
mente (Felsen, Ozeane, Berge, Wälder etc.) usw. stehen miteinander in Verbindung.

Nach der mit Hilfe eines Installationsprogrammes leicht zu vollbringenden Einrichtung des Programmes kann sofort mit dem Experimentieren begonnen werden. Zu diesem Zweck ist dem Programm eine Schnellstartanleitung beigelegt, die mit Hilfe einiger kleiner Beispiele in das Programm und dessen Bedienung einführt. Zu Beginn einer neuen Simulation hat man die Auswahl zwischen acht verschiedenen Szenarien. Zur Verfügung stehen ein Planet, der nach dem Zufallsprinzip erzeugt wird, ein Wasserplanet (ohne Kontinente, die man sich aber selber erschaffen kann), ein Planet, dessen intelligentesten Bewohner ohne Ihre Hilfe nicht über die Steinzeit hinauskommen, die Erde vor 550 Millionen Jahren, die heutige Erde, der Mars, die Venus (beide Planeten müssen erst bewohnbar gemacht werden) und die Gänseblümchenwelt, anhand der die Gaia-Theorie auf einfache und doch eindrucksvolle Weise getestet werden kann.

Jedes dieser Szenarien hat seine eigenen Feinheiten und kann mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gespielt werden. Jede Veränderung, die man vornimmt, benötigt eine gewisse Menge an Energie. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad hat man 5000, im mittleren 2000 Energieeinheiten zur Verfügung. Im schwersten Modus hat man zwar auch 2000 Einheiten zur Verfügung, aber dafür reguliert sich der Planet nicht selbst (die Gaia-Theorie wird also außer Kraft gesetzt). Der vierte Modus ist schließlich ein Experimentiermodus, in dem man beliebig viel Energie zur Verfügung hat, um jede gewünschte Veränderung vornehmen zu können.

Nachdem man das gewünschte Szenario ausgewählt hat, erscheint der Planet als Projektion im Kartenfenster. Hier wird normalerweise eine Landkarte angezeigt, man kann aber auch die verschiedensten Ansichten auswählen wie z. B. die globale Ereigniskarte, die Kontinentaldriftkarte, die Ozeantemperaturen, die Niederschläge, die Zivilisationen etc. Als zweites Fenster erscheint noch ein Editierfenster auf dem Bildschirm, das einen vergrößerten Ausschnitt der Welt darstellt, an dem Veränderungen wie z. B. Lebensformen ansiedeln, Vulkanausbrüche oder Erdbeben erzeugen, Berge formieren etc. vorgenommen werden können.

Globale Änderungen (Vulkanische Aktivität, Erosion, Niederschläge, Treibhauseffekt, Mutationsrate der Lebewesen, Widerstandsfähigkeit der Lebewesen gegen äußere Einflüsse usw.) werden wiederum mit Hilfe des Kartenfensters vorgenommen. Mit dem Karten- und dem Editierfenster kontrolliert man also hauptsächlich die Simula-



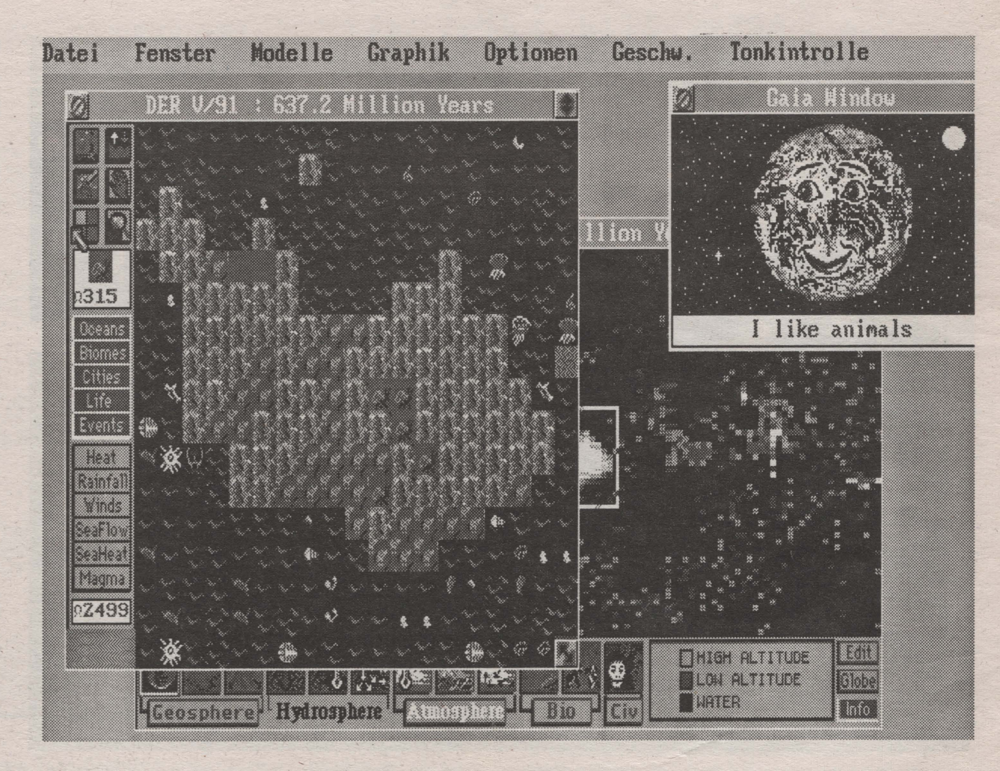


Spiele

tion. Ergänzend stehen noch ein Gaia-Fenster, ein Geschichtsfenster, ein Reportfenster und ein Hilfsfenster mit Erläuterungen und einem Stichwortverzeichnis zur Verfügung.

Gut gelungen ist die Benutzeroberfläche, die stark der von Microsoft Windows ähnelt. Fenster können geöffnet, geschlossen, verschoben und in der Größe verändert werden. Als Eingabemedium ist eine Maus sehr zu empfehlen, da diese komfortabler ist als die Tastatursteuerung, mit der aber auch sämtliche Programmfunktionen bedient werden können.

Die Dokumentation ist ganz besonders lobend zu erwähnen. In der 20- seitigen Schnellstartanleitung wird in kurzen Worten alles erklärt, was zur Installation und zum kurzen Hineinschnuppern notwendig ist. Das 220 Seiten starke Benutzerhandbuch deckt sämtliche Details ab. Erläutert wird dem Anwender erst einmal die Gaia-Theorie, die diesem Programm zugrunde liegt, und läßt dabei nicht unerwähnt, daß diese wissenschaftlich nicht abgesichert und unter Experten umstritten ist. Danach folgt eine genaue Beschreibung sämtlicher Programmfunktionen. Das letzte Kapitel ist eine interessante Einführung in die Erdwissenschaften. Hier wird der heutige Stand der Wissenschaft auf den Gebieten Geologie, Klima, Leben, Zivilisation und Technik dargestellt.



SimEarth ist kein Spiel im eigentlichen Sinne, da es kein eigentliches Ziel gibt und auch keine Punkte verteilt werden. Es ist eine komplexe Simulation über den Aufbau eines Planeten, die den einen oder anderen auch etwas zum Nachdenken anregen kann. Auf jeden Fall ist es, dank der hervorragenden Aufmachung, jedem Anwender, der etwas Freizeit erübrigen kann, uneingeschränkt zu empfehlen.

RE

Übersicht:

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Grafik:	**CGA, EGA, MCGA, VGA Hercules, Tandy**
Speicher:	**mindestens 640 KByte**
Steuerung:	**Tastatur, Maus**
Sound:	**interner Lautsprecher, AdLib, Soundblaster, Covox SoundMaster**
Handbuch:	**Deutsch**
Kopierschutz:	**Handbuchabfrage**
Preis:	**ca. 130,- DM**

Jetfighter

Von Velocity stammt der Kampfflugsimulator „Jetfighter", bei dem man sich als Pilot der Flugzeuge F—14 Tomcat, F—16 Falcon und F/A—18 Hornet versuchen kann. Da eine beeindruckende Grafikdemonstration dieses Programmes schon seit längerer Zeit als Public—Domain—Software auf dem Markt ist, fiebert bereits eine große Zahl von Anwendern diesem Programm entgegen.

Nach der Installation, die mit Hilfe eines mitgelieferten Installationsprogrammes erfolgt, erwartet einen beim Programmstart ein sehenswertes Titelbild. Im Hauptmenü angelangt wird dem Anwender mitgeteilt, daß er sich nicht sofort ins Kampfgetümmel stürzen darf, sondern erst eine gewisse Anzahl von sauberen Landungen auf einem Flugzeugträger zu absolvieren hat, bevor man ihm wichtige Missionen anvertraut.

Hat man einmal den Bogen raus, wird man sofort mit der ersten Aufklärungsmission betraut: Ein Flugzeug, das in den amerikanischen Luftraum eingedrungen ist, muß identifiziert werden. Hat man dies überstanden, wird man mit einer etwas heikleren Mission beauftragt: Zwei feindlichen Jagdflugzeugen, die ein unbewaffnetes Passagierflugzeug belästigen, muß etwas auf die Finger geklopft werden.

Die folgenden Missionen werden immer schwieriger und können erst dann geflogen werden, wenn die Vor-

Spiele

herige erfolgreich abgeschlossen wurde. Sollte man einmal sein Ziel nicht erreichen, kommt man zwar nicht nur nächsten Mission weiter, muß aber auch nicht ganz von vorne anfangen. Auch wenn das Flugzeug abgeschossen wurde, und man sich nicht mit dem Schleudersitz retten konnte, kann man sich noch einmal an der gescheiterten Mission versuchen.

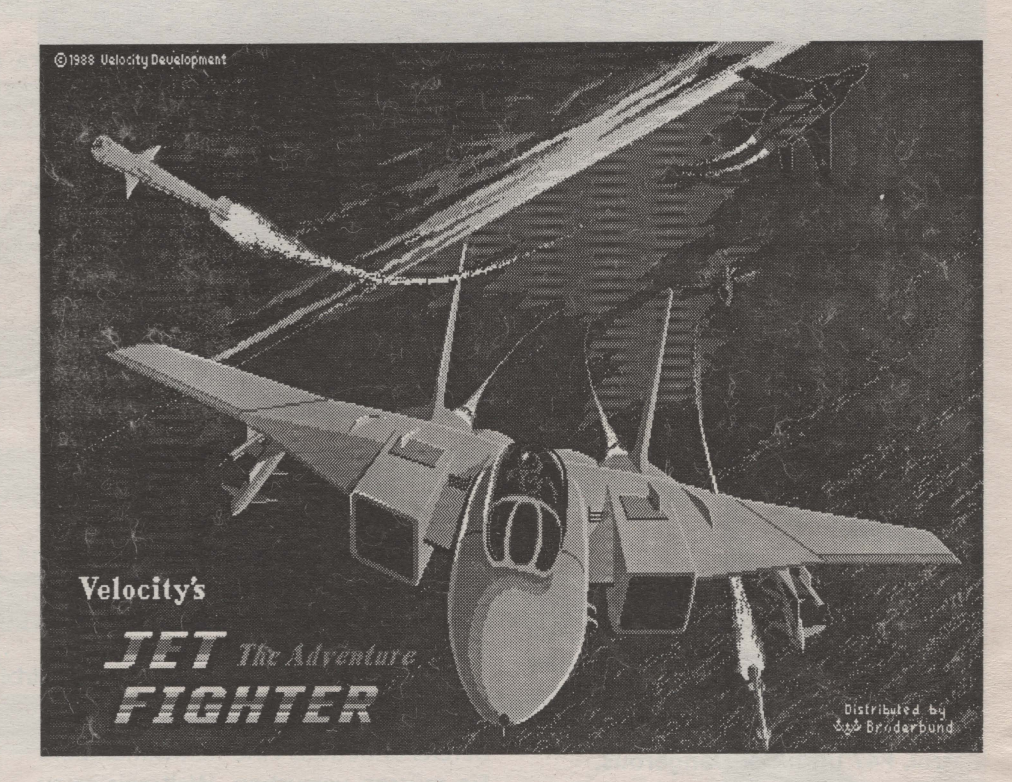
Mehr als 30 schweißtreibende Missionen erwarten den Spieler, und die wollen erst einmal alle geflogen werden. Manche Missionen werden vom Flugzeugträger aus mit einer F—14 geflogen, manche wiederum von einem Landstützpunkt mit einer F—16. Dies hängt hauptsächlich von der Art der Mission ab. Auch die Tageszeit spielt eine Rolle: Je später, desto dunkler, und desto schwieriger sind die Gegner auszumachen.

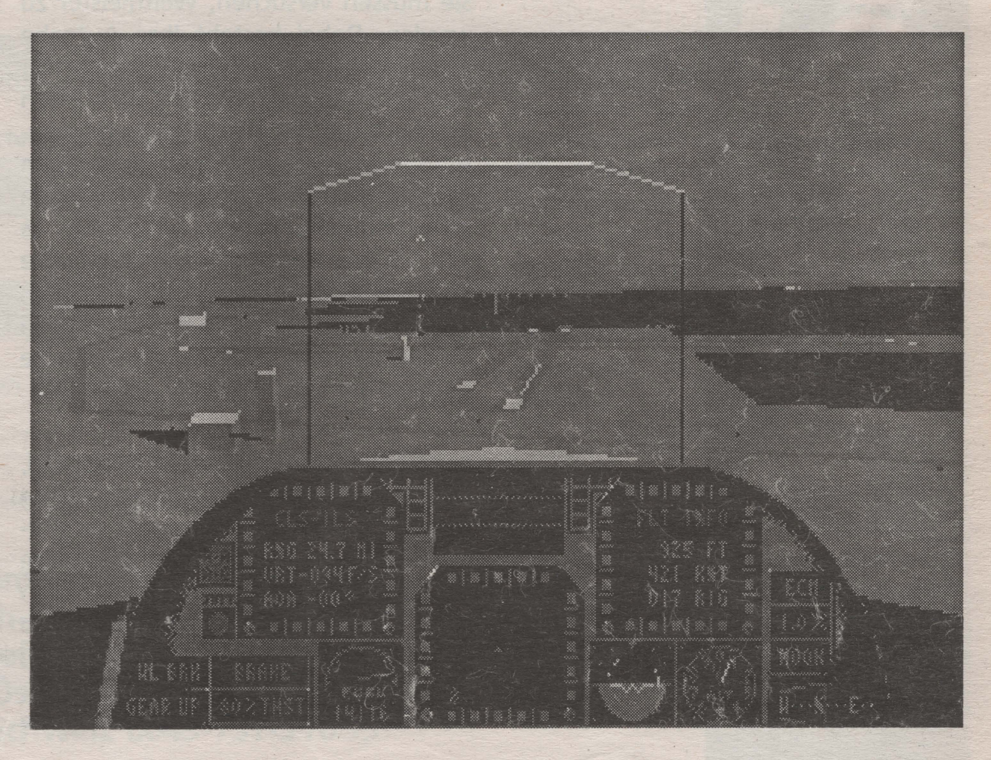
Als grafische Zugabe werden Außenansichten aus den verschiedensten Blickwinkeln geboten, darunter auch die Sicht aus einer fliegenden Rakete. Sollten Sie allerdings einmal einen Tag freinehmen wollen, können Sie auch einen Rundflug über Kalifornien unternehmen und sich die Gegend anschauen.

Die Grafik ist zugegebenermaßen äußerst rasant, auch wenn man keinen 386er Rechner zur Verfügung hat. So ist es schon sehr beeindruckend, wenn man in niedriger Höhe über die Landschaft hinwegdüst, und man deshalb Schweißperlen auf der Stirn bekommt. Mit der Tastatur läßt sich das Flugzeug zwar auch steuern, besonders viel Gefühl hat man damit aber nicht. Erst mit einem Joystick kommt richtiges Fluggefühl auf. Leider wurde keine Maussteuerung integriert.

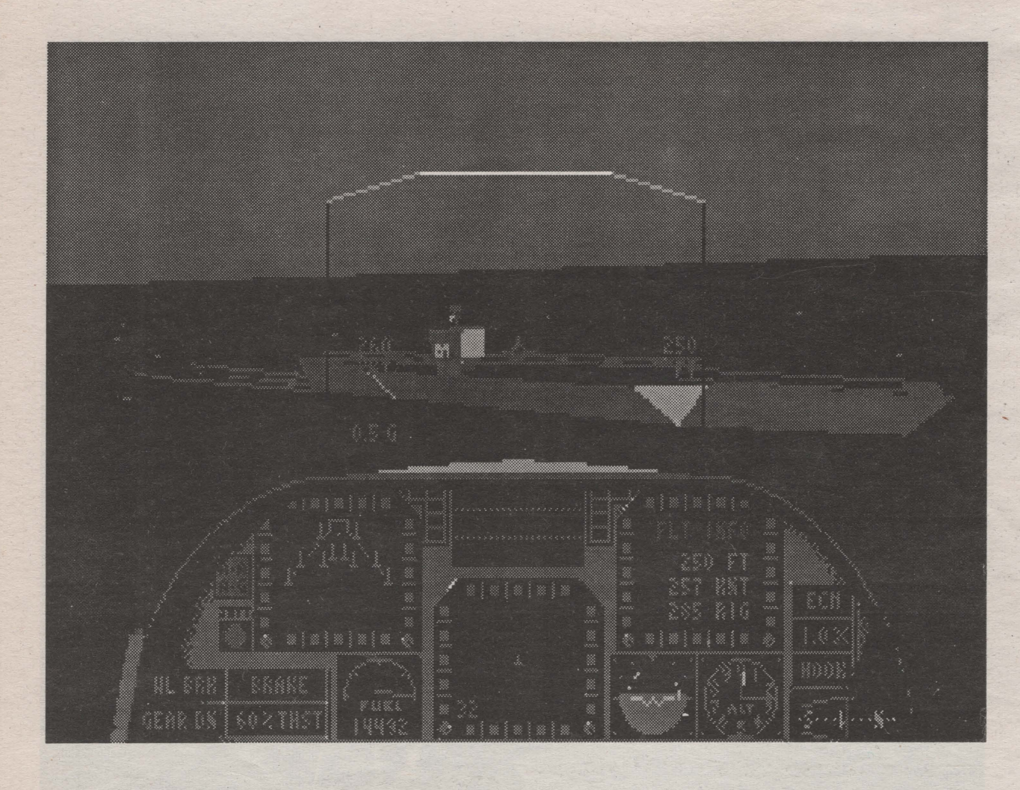
Messen lassen muß sich Jetfighter mit dem „F—16 Falcon" von Spectrum Holobyte, der Referenz im Bereich Kampfflugsimulationen. Vergleicht man beide Programme miteinander, so fällt vor allem die Ähnlichkeit der beiden Programme während des Fluges auf. Auch Jetfighter bietet (laut Anleitung) originalgetreue Fluginstrumente, die auch ein Head—Up—Display (Anzeige, die auf die Cockpitscheibe projiziert wird) beinhaltet.

Insgesamt würde das Programm beinahe gleichauf liegen, wenn nicht das äußerst magere Handbuch wäre. Gegenüber dem 140 Seiten starken Handbuch + Referenzkarten des F—16 Falcon, in welchem von Anfängerhilfen bis zu Expertenflugmanövern alles vorhanden ist, wirkt die 16—seitige Anleitung des Jetfighter doch äußerst mickrig.









Aufgrund dieser Einschränkung kann der Jetfighter nur solchen Anwendern empfohlen werden, die schon Erfahrung mit Kampfflugsimulatoren gesammelt haben, z. B. F—16 Falcon—Experten, die sämtliche zur Verfügung stehende Missionen bereits erfolgreich überstanden haben und nun auf der Suche nach neuen Herausforderungen sind.

Übersicht:

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Grafik:	**CGA, EGA, VGA, Tandy**
Speicher:	**mindestens 640 KByte**
Steuerung:	**Tastatur, Joystick**
Sound:	**interner Lautsprecher**
Handbuch:	**Deutsch**
Kopierschutz:	**Key—Disk**
Preis:	**ca. 99,- DM**

Full Blast

Von UBI Soft wurde eine weitere Spielesammlung unter dem Namen „Full Blast" zusammengestellt. Sie enthält die Programme Carrier Command, Chicago 90, Ferrari Formula I, Highway Patrol, P47 und Rick Dangerous.

Carrier Command ist eine Mischung aus 3D, Action und Strategie. Sie kommandieren einen Flugzeugträger und haben die Aufgabe, alle Inseln eines bestimmten Gebietes zu erobern, ohne die sich darauf befindlichen Kommandozentren zu zerstören, oder den feindlichen Stützpunkt, der ebenfalls ein Flugzeugträger ist, zu zerstören. Dabei stehen ihnen sämtliche Einrichtungen des Flugzeugträgers wie z. B. Flugzeuge, Bodenlandeeinheiten, Raketen, Geschütze etc. zur Verfügung.

Chicago 90 ist eine Autoverfolgungsjagd in den Straßen Chicagos. Wenn Sie in die Rolle eines Verbrechers schlüpfen, müssen Sie versuchen, den Stadtrand zu erreichen, ohne von der verfolgenden Polizei oder von Straßenkontrollen erwischt zu werden. Wollen Sie die Rolle der Polizei übernehmen, stehen Ihnen sechs Streifenwagen zur Verfügung, mit denen Sie die Ganoven in die Enge treiben müssen. In beiden Rollen ist es jedoch wichtig, trotz hoher Geschwindigkeiten keine Unfälle zu bauen.

Ferrari Formula I ist, wie es der Name bereits andeutet, eine Rennsimulation. Sie müssen versuchen, Weltmeister zu werden. Dabei besteht Ihre Aufgabe allerdings nicht nur darin, Rennen für Rennen zu fahren, sondern Sie müssen sich auch um die Ausrüstung und Wartung Ihres Fahrzeuges bemühen. Nach jeder Veränderung, die Sie am Wagen vorgenommen haben, empfiehlt es sich, ein paar Runden auf der Teststrecke zu drehen. Um überhaupt an einem Rennen teilnehmen zu dürfen müssen Sie zuerst einmal unbeschadet durch die Mühlen der Qualifikation.

Auch bei **Highway Patrol** ist es das Ziel, Gangster mit Hilfe einer grünen Minna zu stellen, aber im Gegensatz zu Chicago 90 findet die Verfolgungsjagd im ländlichen Raum auf den Fernstraßen statt. Dabei sind die Gangster noch so dreist, Tankstellen auszurauben, obwohl sie wissen, daß sie verfolgt werden. Dies liefert Ihnen dafür Hinweise auf den momentanen Aufenthaltsort der Verbrecher.

P47 ist ein reinrassiges Actionspiel und die Umsetzung eines Spielhallenautomaten. Sie sind der Pilot eines P47—Jagdflugzeuges aus dem zweiten Weltkrieg und müssen sich durch sämtliche feindliche Staffeln und Luftabwehrbatterien durchkämpfen. Punkte gibt es nur für das Abschießen von gegnerischen Einrichtungen.

Mit **Rick Dangerous** begeben Sie sich in die dunklen Tiefen einer unerforschten Höhle voller Kostbarkeiten, aber leider auch voller Gefahren. Sammeln Sie sämtliche Schätze ein, die Sie kriegen können, aber nehmen Sie sich in acht vor giftigen Geschöpfen und den hinterlistigen Fallen.

Full Blast beinhaltet, wie jede Compilation, stärkere und schwächere Spiele. Da alle Spiele schon etwas älter sind, liegt deren Reiz nicht in atemberaubenden VGA—Grafiken, sondern mehr in gelungenen und gut umgesetzten Spielprinzipien. Zu den guten Spielen zählt sicherlich Carrier Command, denn hier wurden Action und Taktik geschickt mit-

einander verknüpft. Auch von Rick Dangerous, einem sogenannten Plattformspiel, geht ein starker Reiz aus, der sich hauptsächlich darin begründet, daß man nach und nach immer mehr herausbekommt, wie die einzelnen Level zu meistern sind. Ansätze zu einem Suchtspiel sind hier vorhanden!

Ferrari Formula I wäre auch ein gutes Programm, wenn nicht die Steuerung dermaßen gewöhnungsbedürftig wäre. Diese wirft das Programm jedoch ins Mittelmaß zurück. P47 ist zwar keine schlechte Umsetzung für den PC, hier machen jedoch die nicht ganz gelungene Benutzerführung und der unglaublich hohe Schwierigkeitsgrad eine bessere Beurteilung unmöglich.

Eigentlich sollten Autojagden rasend schnell und spannend sein. Leider kommen beide Aspekte bei Chicago 90 und Highway Patrol etwas zu kurz, so daß diese beiden Programme nur bei Fans für längeranhaltende Motivation sorgen können.

Übersicht:

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Grafik:	**CGA, EGA, Hercules, Tandy**
Speicher:	**mindestens 512 KByte**
Steuerung:	**Tastatur, Joystick, Maus (nicht überall)**
Sound:	**interner Lautsprecher**
Handbuch:	**Deutsch**
Kopierschutz:	**Handbuchabfragen**
Preis:	**ca. 99,- DM**

Challengers

UBI SOFT hat eine Spielekompilation mit dem Namen „Challengers" veröffentlicht, welche die vier Programme „Stunt Car Racer", „Fighter Bomber" „Super Ski" und „Pro Tennis Tour" enthält.

Stunt Car Racer ist sicherlich das stärkste Programm dieser Sammlung. Sie müssen in vier Ligen schneller als Ihre Gegner fahren. Dabei sind die Rennstrekken, auf denen Sie Ihre Kreise ziehen, mit Widrigkeiten wie z. B. Schanzen, Löcher, Unebenheiten gespickt. Nehmen Sie diese mit der falschen Geschwindigkeit, dann bilden sich in Ihrer Karosserie kleine Risse, die sich immer weiter ausbreiten. Geht schließlich ein Riß durch die gesamte Karosserie, dann ist Ihr Fahrzeug ein Wrack und das Rennen für Sie vorüber. Punkte sammeln können Sie durch Rennsiege und durch schnellste Rundenzeiten. Haben Sie am Ende einer Saison mehr Punkte als Ihre beiden Mitkonkurrenten, dann steigen Sie auf, haben Sie weniger, dann steigen Sie ab.

Bei Fighter Bomber müssen Sie sich durch verschiedene Missionen durchkämpfen. Sie können wahlweise eine F-15E Strike Eagle, F-4E Phantom, F-111F Aardvark, Tornado, Saab AJ37 Viggen oder eine MiG-27 Flogger-D fliegen. Erst nachdem Sie eine Mission erfolgreich abgeschlossen haben, dürfen Sie sich an die nächste wagen. Sollten Sie sämtliche Missionen geschafft haben, besteht die Möglichkeit, eigene Missionen für sich und andere zu kreieren.

Bei Super Ski können Sie sich auch während der Sommermonate beim Slalom, Riesenslalom, Abfahrtslauf und Skispringen versuchen. Um erst einmal ein Gefühl für die Steuerung zu bekommen können Sie erst einmal trainingsmäßig die Hänge hinunterrutschen. Im Wettkampfmodus werden, nicht ganz realistisch, in sämtlichen Disziplinen zwei Durchgänge gefahren. Bei diesem Programm empfiehlt es sich, einen Rechner zu haben, bei dem man die Taktfrequenz verlangsamen kann, da sich das Programm nicht selber darauf einstellt.

Wenn Sie schon immer einmal in die Fußstapfen von Boris Becker oder Steffi Graf treten wollten, ohne dabei allzuviel Schweiß opfern zu müssen, dann können Sie dies mit Pro Tennis Tour erreichen. Das Programm orientiert sich ganz an den heute gültigen internationalen Regeln. Im Training können Sie sich verschiedene Techniken mit Hilfe einer Ballmaschine oder eines Trainingspartners aneignen, und Ihren Aufschlag verbessern. Im Turnier-Modus können Sie an den vier Grand-Slam-Turnieren in Australien (Melbourne), Frankreich (Paris), USA (Flushing Meadow) und England (Wimbledon) teilnehmen.

RE

Übersicht:

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Grafik:	**CGA, EGA**
Speicher:	**mindestens 512 Kbyte**
Steuerung:	**Tastatur, Joystick**
Handbuch:	**Deutsch**
Preis:	**ca. DM 90,-**

Night Shift

Mit „Night Shift" hat Lucasfilm Games ein Spielprinzip verwirklicht, das von den bisher Bekannten etwas abweicht, und trotzdem originell und unterhaltsam ist. Sie werden als Arbeiter eingestellt, dessen Aufgabe es ist, pro Arbeitsschicht eine bestimmte Anzahl vorgegebener Puppen zu produzieren. Die Maschine, mit deren Hilfe die Puppen hergestellt werden, entpuppt sich dabei als mehrere Stockwerke hohes Ungetüm, dessen Bedienung das Prädikat „benutzerfreundlich" sicherlich nicht verdient hat, und das manchmal auch gewisse Eigenwilligkeiten an den Tag legt.

Nach dem Start des Programmes und erfolgreich überstandener Kopierschutzabfrage dürfen Sie zuerst einmal auswählen, ob Sie als Fred oder als Fiona Fixit im Programm auftreten wollen. Dies bezieht sich jedoch nur auf das Aussehen des Männchens, das Sie steuern. Statt einer Abspeicherfunktion haben die Programmierer eine Sicherheitscode-Funktion eingebaut. Jedesmal, wenn Sie einen Level erfolgreich überstanden haben, wird Ihnen ein Sicherheitscode, der aus einer Kombination von vier Früchten besteht, angezeigt,

PC-SPIELE — AMIGA-SPIELE — C-64-Spiele — PC-SPIELE — AMIGA-SP

	PC	AM	C-64
3-D HELICOPTER	64,95		
A-10 TANK KILLER	119,95		
ACCO. ALL TIME FAVORITES	99,95		
ACCOLADE IN ACTION	99,95	99,95	64,95
AIR SUPPLY		44,95	
ALL DOGS GO TO HEAVEN	84,95		
ALL TIME CLASSICS	99,95		64,95
ALTERED DESTINY	99,95	84,95	
AMAZING SPIDERMAN, THE	79,95	79,95	49,95
ANARCHY		64,95	
ANT HEADS (ZUSATZDISK IT CAME)		49,95	
ATOMIX	74,95	69,95	39,95
ATOMIX ROBOKID		84,95	49,95
AWESOME (MIT T-SHIRT)		109,95	
BAAL	79,95	64,95	
BACK TO THE FUTURE II	84,95	84,95	49,95
BALANCE OF THE PLANET	119,95		
BALLISTIX	79,95	64,95	44,95
BATTLE MASTER	79,95	99,95	
BATTLESTORM	84,95	84,95	49,95
BATTLETECH		84,95	
BETRAYAL		99,95	
BIG BUSINESS	79,95	69,95	
BLADE WARRIOR	99,95	84,95	
BLOOD MONEY	79,95	79,95	49,95
BLOODWYCH			49,95
BODO ILLGNER'S SUPER SOCCER		84,95	49,95
BÖRESENFIEBER	84,95	84,95	59,95
BOMBER	119,95	99,95	64,95
BOMBER MISSION DISK	49,95	49,95	
BUNDESLIGA MANAGER	79,95	69,95	49,95
BUNDESLIGA MANAGER CGA	79,95		
BSS JANE SEYMOUR		84,95	
CADAVER	89,95	89,95	
CAPTAIN FIZZ		49,95	
CARTHAGE		79,95	
CELICA GT4 RALLEY		79,95	
CENTURY		79,95	
CHAMPION OF THE RAJ	84,95	84,95	
CHRONOQUEST		109,95	
CHRONOQUEST 2		99,95	
CODENAME ICEMAN	129,95	129,95	
COLONEL'S BEQUEST, THE	129,95	129,95	
COLOSSUS CHESS X	79,95		
CONQUEST OF CAMELOT	129,95	129,95	
CORPORATION		84,95	
COVERT ACTION	129,95		
CRIME DOES NOT PAY	84,95	84,95	
CYCLES			54,95
DAMOCLES		84,95	
DAVID WOLF SECRET AGENT	119,95		
DELIVERANCE STORMLORD 2		49,95	
DICK TRACY	84,95	84,95	49,95
DIE HARD			64,95
DINO WARS	79,95	69,95	29,95
DIVA	129,95		
DONALD U. D. MAGISCHE ALPH.	84,95	84,95	49,95
DRAGONBREED		84,95	49,95
DRAGONFLIGHT		99,95	
DRAGONFLIGHT (LIMITED EDITION)		89,95	
DRAGONS BREATH	99,95	99,95	
DUCK TALES	84,95	84,95	49,95
DUEL — TEST DRIVE 2	84,95	84,95	54,95
DUEL — TEST DRIVE 3	99,95		
DUEL — CALIFORNIA CHALLENGE	39,95	39,95	29,95
DUEL — EUROPEAN CHALLENGE	39,95	39,95	29,95
DUEL — MUSCLE CARS	39,95	39,95	29,95
DUEL — SUPERCARS	39,95	39,95	29,95
DUNGEON MASTER (DEUTSCH)	129,95	84,95	
DYNASTY WARS	84,95		
E-MOTION	84,95	84,95	
EARTHRISE	119,95		
ELITE	79,95	79,95	
ELVIRA-MISTRESS O. T. DARK	129,95	99,95	
EPYX 21			59,95
EPYX SPORTING GOLD	79,95	79,95	
E-SWAT		79,95	49,95
EUROPEAN SUPERLEAGUE	79,95	79,95	
EVENING STAR/SOUTHERN BELLE			54,95
F-14 TOMCAT			49,95
F-15 STRIKE EAGLE 2	109,95		
F-19 STEALTH FIGHTER	119,95	99,95	
FALCON F-16	119,95	99,95	

	PC	AM	C-64
FALCON F-16 AT	119,95		
FALCON F-16 MISSION DISK		69,96	
FALCON F-16 MISSION DISK 2		64,95	
FINE BATTLE, THE		84,95	
FIRE & FORGET 2	84,95	84,95	49,95
FIRST YEAR VOL. 1		74,95	
FLIGHT OF THE INTRUDER	119,95		
FLIGHT OF THE INTRUDER CGA	119,95		
FLIGHTSIMULATOR 4.0	179,95		
FLIMBO'S QUEST		84,95	49,95
FLIP-IT & MAGNOSE		64,95	
FOOTBALL MANAGER 1		19,95	
FOOTBALL MANAGER 2 PAKET		59,95	
FOOTBALL MANAGER: W.C.E.	64,95		
FROM COAST TO COAST	79,95		
FUNTASTIC FOUR 2			39,95
FUTURE BASKETBALL		84,95	
FUTURE WARS	99,95		
GHOSTBUSTERS 2		84,95	49,95
GLÜCKSRAD			29,95
GOLD OF THE AZTECS	84,95		
GOOFY U. D. PHAN. SCHNELLZUG	84,95	84,95	49,95
GRAMMAR MASTER	79,95		
GUNBOAT	84,95	84,95	
GUNSHIP	109,95	79,95	64,95
HAMMERFIST		84,95	
HARPOON	129,95		
HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT		84,95	
HOYLE'S BOOK OF GAMES	84,95	84,95	
HOYLE'S BOOK OF GAMES 2	79,95	79,95	
INFESTATION	79,95	79,95	
INSPEKTOR GRIFFU	69,95		
INTERNATIONAL 3D TENNIS		84,95	44,95
INTERNATIONAL SOCCER CHAL	99,95	79,95	
ISHIDO	99,95	84,95	
IT CAME FROM THE DESERT	109,95	99,95	
ITALY 1990	84,95		
ITALY 1990 WINNER EDITION		64,95	44,95
J. NICKL. 90 CHAMP. CUR. 3	39,95	39,95	29,95
JACK NIKLAUS UNLIMITED GOLF	99,95	99,95	
JAMES POND UNDERWATER AGENT		79,95	
KILLING GAME SHOW, THE		79,95	
KING'S BOUNTY	99,95		64,95
KING'S QUEST IV	119,95	119,95	
KING'S QUEST V	119,95		
KNIGHTS OF THE SKY	129,95		
KRYMINI		59,95	
LABYRINTH	59,95	59,95	44,95
LAST NINJA 2	84,95	84,95	
LEGEND OF THE LOST		79,95	
LEISURE SUIT LARRY 1	84,95	89,95	
LEISURE SUIT LARRY 2	119,95	119,95	
LEISURE SUIT LARRY 3	119,95	119,95	
LETTRIX		79,95	
LIGHTSPEED	129,95		
LINE OF FIRE		79,95	49,95
LIN WU'S CHALLENGE		69,95	
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE		84,95	49,95
M-1 TANK PLATOON	119,95	99,95	
MANHUNTER SAN FRANCISCO	109,95	109,95	
MEAN STREETS	99,95	84,95	
MENACE	79,95		
MICKY UND DER VERÜCKTE ZOO	84,95	84,95	49,95
MID WINTER	99,95	89,95	
MIGHT & MAGIC 1	99,95		64,95
MIGHT & MAGIC 2	99,95	99,95	64,95
MIND GAMES	79,95	79,95	
MURDER!	89,95	89,95	59,95
NEVER MIND		64,95	
NINJA REMIX			49,95
NITRO		79,95	
NORTHSEA INFERNO			29,95
OBITUS (MIT T-SHIRT)		109,95	
OIL'S WELL	79.95		
OMNICRON CONSPIRACY		84,95	
ONSLAUGHT	84,95		
ÖKOLOPOLY	169,95		
OPERATION HARRIER	79,95	79,95	
OPERATION STEALTH	99,95	89,95	
ORIENTAL GAMES		79,95	
PARADROID '90		84,95	
PIPE MANIA		84,95	
PIPE RIDER		59,95	
PIRATES!	79,95	79,95	59,95

PC-SPIELE — AMIGA-SPIELE — C-64-Spiele — PC-SPIELE — AMIGA-SP

	PC	AM	C-64
PLATINUM		79,95	64,95
POLICE QUEST 1	119,95	109,95	
POLICE QUEST 2	119,95	119,95	
PORTS OF CALL	109,95	79,95	
PROJECT STEALTH FIGHTER			64,95
QUEST FOR GLORY 1	119,95	119,95	
RAILROAD TYCOON	119,95		
RED STORM RISING		79,95	64,95
REEDEREI		69,95	44,95
RESOLUTION 101	89,95		
RICK DANGEROUS 2	79,95	79,95	49,95
RIDERS OF ROHAN	109,95	84,95	
ROTOX	84,95		
RVF HONDA		79,95	
SAINT DRAGON		84,95	49,95
SEARCH FOR THE KING	99,95		
SECOND WORLD	79,95	69,95	29,95
SEGA MASTER MIX		79,95	59,95
SHADOW OF THE BEAST		79,95	
SHADOW OF THE BEAST 2		109,95	
SHARKEY'S 3D POOL	99,95		
SHUFFLE PIX		59,95	
SILENT SERVICE		79,95	49,95
SILENT SERVICE 2	109,95		
SIMULCRA		79,95	
SLABS		69,95	
SNOWSTRIKE	84,95	84,95	49,95
SOCCER MANIA		79,95	49,95
SORCERIAN	119,95		
SPACE ACE	139,95		
SPACE QUEST 1		109,95	
SPACE QUEST 3	119,95	119,95	
SPACE QUEST 4	129,95		
SPIELEND LERNEN BIS 6 JAHRE		64,95	39,95
SPIELEND LERNEN 6-8 JAHRE		64,95	39,95
SPIELEND LERNEN 2	64,95		
SPINDIZZY WORLDS		84,95	
STAR CONTROL	99,95	84,95	54,95
STELLAR 7	79,95		
STORMLORD	84,95		
STRATEGO	99,95		
STREETS SPORT COMPILATION			49,95
TRIDER 2		79,95	49,95
STRYX	79,95	64,95	
STUNDEGLAS, DAS	99,95	99,95	
STUNT CAR RACER	79,95	79,95	
SUPER CARS			49,95
SWITCH BLADE			49,95
SWORD OF SAMURAI		99,95	
SYSTEM 3 PACK			64,95
TEAM YANKEE	109,95	99,95	
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	99,95	84,95	54,95
THEME PARK MYSTERY	84,95		
TIME MACHINE		84,95	49,95
TIME WRAP — DRAGON'S LAIR 2	109,95		
TIP TRICK	59,95	59,95	
TITANO	59,95	69,95	
TORVAK THE WARRIOR		84,95	
TOWER FRA		99,95	
TUNNELS & TROLLS	99,95		
TUSKER		84,95	
TV SPORTS BASKETBALL	109,95	99,95	
TV SPORTS FOOTBALL		99,95	64,95
U. N. SQUADRON		79,95	49,95
ULTIMATE GOLF			64,95
UNIVERSAL MILITARY SIM.	109,95		
UNIVERSAL MILITYRA SIM. 2		99,95	
UNIVERSE 3	84,95	84,95	
U.S.S JOHN YOUNG SPEZ. ED.	79,95	59,95	29,95
VAXINE	79,95	79,95	
VENDETTA			49,95
VENUS — THE FLYTRAP		64,95	
VOODOO NIGHTMARE		84,95	
WAREHEAD		84,95	
WAYNE GRETZKY HOCKEY	84,95		
WILD WEST WORLD		119,95	
WINGS (1 MB)		99,95	
WINGS (AMIGA 500)		99,95	
WINGS OF DEATH		84,95	
WOLFPACK	119,95	99,95	
WORLD CUP YEAR'90 COMPILATION		84,95	64,95
WRATH OF THE DEMON	89,95	89,95	
XENON 2	84,95		
YUPPI'S REVENGE	84,95		49,95

Komplettlösungen & Deutsche Anleitungen

je DM 15,— je DM 25,—

Wir haben Sie! Lösungen inkl. Pläne für Abenteuer und Rollenspiele. Was? Sie kommen mit dem englischen Handbuch Ihres Spieles nicht klar? Bestellen Sie bei uns: Deutsche Anleitungen zu allen gängigen PC-Spielen (Amiga & C-64 auf Anfrage)

Die Liste unserer Anleitungen und Lösungen würde den Rahmen dieser Anzeige sprengen. Fordern Sie daher unsere neueste Katalogdiskette kostenlos an, oder bestellen Sie die gewünschten Titel.

Natürlich führen wir noch viel mehr Spiele als wir hier anzeigen können. Unser neuester Katalog enthält alle Spiele, Lösungen und Anleitungen, die wir liefern können. Also! Kostenlosen Katalog oder gewünschten Titel sofort ohne Risiko bestellen, denn defekte Spiele tauschen wir anstandslos um.

Im Rahmen unseres „PC-SPIELE-CLUB" haben Sie die Möglichkeit, auf eine Unmenge von Spieltiteln zu verbilligten Preisen zurückzugreifen. Natürlich wird jedes Spiel auf Verwendbarkeit und Computerviren überprüft.

ADLIB & SOUNDBLASTER

Wir haben für Sie: Software für AdLib- und Soundblaster-Karten. Eine große Bibliothek an Musikstücken und digitalisierten Klängen. Fordern Sie sofort Ihre kostenlose Diskette mit Informationen und Soundsoftware inkl. Musikstücken an.

DER PC-SPIELE-CLUB

Die Leistungen

Neue Titel frei Haus zur Ansicht ohne Kaufzwang.
Eigene Mailbox mit neuen Spielen, Anleitungen, Lösungen, Tips, neue Spielbeschreibungen etc.
Ankauf Ihrer Spiele
Regelmäßige Info's zu neuen Spielen und Trends
Ständig neue Rest- und Sonderpostenliste
Virentest der Software
Slide-Shows von neuen Spielen
AdLib- & Soundblaster Software & Sound-Bibliothek

Bestellen Sie noch heute kostenlose Informationen inkl. kostenlosem Spiel (System & Grafikkarte angeben) unter dem Stichwort „CLUB-INFO" Telefon (07346) 5974 oder schriftlich bei:

Software-Verlag
Andreas Hirtz
Kirchstraße 17, D-7901 Staig
Telefon (07346) 5974

Lieferbedingungen: Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung. Zahlungsbedingungen: Vorkasse (Scheck, bar) oder Nachnahme (+2 DM Nachnahmegebühr). Bestellungen unter DM 100,— + DM 5,— (BRD) und DM 10,— (Ausland) Versandkosten.

Spiele

mit dem Sie sofort wieder an dieselbe Stelle gelangen können. Dieser Code wird zu Beginn eines Spieles abgefragt. Wenn Sie einfach nur die Return-Taste betätigen oder einen falschen Code eingeben, gelangen Sie automatisch in den ersten Level. Hier geht es gleich hektisch zu. Sie müssen sich zuerst auf ein Fahrrad schwingen und kräftig in die Pedale treten, damit die Batterien der Maschine aufgeladen werden. Danach müssen Sie an der Maschine nach oben klettern, um dort eine lockere Schraube, durch die Dampf austritt, festzuziehen. Damit die Produktion anläuft, müssen Sie als letztes noch den Stecker zum Rohmaterial-Einwurf in die Dose treten. Jetzt fängt die Maschine mit der Produktion an. Während diese läuft, sollten Sie soviel Werkzeug wie möglich für die nächsten Schichten einsammeln. Wenn Sie jedoch nicht aufpassen, montiert die Maschine Kopf und Körper verkehrt herum zusammen. Dann hilft nur noch, die Reihenfolge, in der Kopf und Körper in die Endmontage fallen, zu vertauschen, damit Sie Ihren Schichtauftrag auch wirklich erfüllen. Haben Sie zuwenig korrekte Puppen produziert, werden Sie fristlos gefeuert, andernfalls bekommen Sie einen Sicherheitscode für den nächsten Level, an dem Sie sich sogleich probieren dürfen. In jedem weiteren Level werden mehr Teile der Maschine für Sie zugänglich gemacht, z. B. die Farbmischwanne, die Qualitätskontrolle usw. Dies hat einerseits den Vorteil, daß Sie den Produktionsprozeß immer vollständiger kontrollieren können, andererseits jedoch wird das Ganze immer komplizierter. Zusätzlich erschwert wird Ihnen die Arbeit noch durch weibliche Lemminge, die sich an Ihre Beine hängen und Sie dadurch verlangsamen, männliche Lemminge, die willkürlich Einstellungen an der Maschine verändern, und Rechtsanwälte, die hinter Ihnen her sind, um Sie für kurze Zeit auszuknocken.

Die Grafik wurde mit viel Liebe zum Detail erstellt. Vor allem die Lemminge sind wirklich putzig animiert. Die zu produzierenden Puppen sind aus Kinofilmen und Computerprogrammen bekannt, wie z. B. Darth Vader, Luke Skywalker, R2-D2, C3-PO (alle aus „Krieg der Sterne"), Junior-Zak und das Besen-Alien (beide aus dem Adventure „Zak McKraken"), Indiana Jones etc. Es dauert eine ganze Weile, bis man herausfindet, auf welchen Teilen der Maschine man stehen kann. Außerdem verändert sich die Maschine nach jedem Level ein klein wenig durch die zugänglich gemachten Teile der Maschine. Wer deshalb anfangs massive Probleme hat, kann den ersten Level in einem Trainingsmodus, in dem es kein Zeitlimit gibt, durchspielen. Das erzielte Ergebnis kann dann jedoch nicht in die High-Score-Liste eingetragen werden.

Wer das etwas andere Spiel sucht, ist mit Night-Shift gut beraten, da es neben einem originellen Spielprinzip auch noch hübsche Grafiken und langfristige Motivation bietet.

Übersicht:

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Grafik:	**EGA, VGA**
Speicher:	**mindestens 512 Kbyte**
Steuerung:	**Tastatur, Joystick**
Sound:	**interner Lautsprecher, AdLib, SoundBlaster**
Handbuch:	**Deutsch**
Kopierschutz:	**Codescheibe**
Preis:	**ca. DM 80,-**

RE

COUNTDOWN

Bei „Countdown" von ACCESS läuft im wahrsten Sinne des Wortes die Zeit ab, nämlich für die Erde. Sie werden verdächtigt, den Agenten Frank McBain ermordet zu haben. Warum werden gerade Sie verdächtigt? Sie haben nur 96 Stunden Zeit, das herauszufinden. Dazu müssen Sie einen Spionagering knacken, und eine globale Katastrophe verhindern.

In diesem Grafik—Adventure sind Sie Agent Mason Powers, und Sie haben gerade eine absolut geheime Nachricht über eine internationale Terroristengruppe erhalten. Gerade als Sie sich mit dem örtlichen CIA—Chef Frank McBain treffen wollen, wird Ihnen urplötzlich schwarz vor Augen ... und Sie erwachen in einem abgelegenen Gefängniskrankenhaus in der Türkei, ohne zu wissen, was vor sich gegangen ist, und warum man Sie für den Mörder von Frank McBain hält. Ihre Aufgabe ist es nun, herauszufinden, wer Sie aus dem Weg zu räumen versucht, und was dieser jemand vorhat.

Da Sie eine Amnesie haben, müssen Sie sich alles, was geschah, bevor Sie in das Krankenhaus eingeliefert wurden, zusammenpuzzeln, indem Sie sämtliche hinweisverdächtigen Räume und Gegenstände durchsuchen und sich mit den verschiedenen Personen unterhalten, die Sie unterwegs treffen werden. Je mehr Anhaltspunkte Sie haben, desto klarer wird Ihnen die ganze Geschichte und Ihre eigentliche Aufgabe werden. Sie wissen genau, daß Sie nur 96 Stunden Zeit haben, bevor etwas schreckliches geschehen wird. Was, darüber läßt die Anleitung den Benutzer jedoch im Unklaren.

Der Bildschirm ist in fünf verschiedene Bereiche aufgeteilt. In der obersten Zeile werden die erreichte Punktzahl sowie (Spiel—)Datum und (Spiel—)Zeit angezeigt.

Danach erscheint das Spielfeld, welches den meisten Platz beansprucht. Hier findet das eigentliche Spiel statt. Sie sehen sich und Ihre Umgebung aus einer seitlichen Kameraperspektive. Sämtliche Einrichtungen und Objekte sind hier zu sehen.

Unterhalb des Spielfeldes befindet sich eine Menüleiste mit den neun zur Verfügung stehenden Verben. Diese müssen nicht eingetippt, sondern können per Maus, Joystick oder Funktionstaste ausgewählt werden.

Darunter befindet sich die Befehlszeile, in der sämtliche Kommandos vor der Ausführung zusammengesetzt werden. Dies funktioniert einfach durch auswählen eines Verbs aus der Menüleiste und

anklicken der Objekte auf dem Spielfeld oder im Inventory, mit denen die Aktion durchgeführt werden soll. In der untersten Zeile werden noch die Meldungen des Programmes angezeigt.

Zwar stehen als Verben nur die neun Wörter „LOOK", „OPEN", „MOVE", „GET", „USE", „GOTO", „TALK", „TASTE" und „TRAVEL" zur Verfügung, dies schränkt jedoch die Kombinations- und Bewegungsfreiheit nur unwesentlich ein. Sie können sich frei auf dem Bildschirm umherbewegen, um sich die verschiedenen Gegenstände und Einrichtungen genauer anzusehen.

Zwei Besonderheiten wären noch zu erwähnen: Zum ersten erscheinen nach der Untersuchung bestimmter Gegenstände Erinnerungsvisionen, über die Sie keinerlei Kontrolle haben, und welche Ihnen nach und nach klären helfen, wie Sie in Ihre mißliche Lage gekommen sind.

Zum zweiten besteht die Möglichkeit, mit jeder im Programm vorkommenden Person ein Gespräch zu führen. Dazu wird zuerst „TALK" und dann die Person, mit der man sprechen will, ausgewählt. Deren Gesicht erscheint dann in Großaufnahme auf dem Bildschirm. Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten, Informationen aus den Personen herauszukitzeln. Sie können es durch flehentliches bitten, freundliches ansprechen, ärgerliches anraunzen oder bedrohen in beliebiger Reihenfolge versuchen, aber nur wenige Kombinationen sind vielversprechend. Desweiteren können Sie die Personen auf ganz bestimmte Dinge ansprechen, oder ihnen Geld anbieten, um vielleicht nützliche Gegenstände zu bekommen. Wie Sie die erhaltenen Informationen und Gegenstände verwenden sollen müssen Sie selbverständlich erst noch herausfinden.

Wirklich herausragend an Countdown sind vor allem drei Dinge. Erstens die gerade für Anfänger leicht beherrschbare und angenehme Benutzeroberfläche, dann die realistisch wirkenden Bewegungen und Grimassen der Personen (die mit Hilfe eines Digitizers erstellt wurden), und als letztes noch die Ausgabe von digitalisiertem Sound sowohl mit Sounderweiterungskarten wie z. B. AdLib, SoundBlaster etc. als auch durch den internen (!) Lautsprecher.

Gerade diese drei Features vermitteln sowohl die richtige Atmosphäre für dieses Spiel, als auch langfristige Motivation. Für Adventureneulinge befinden sich Tips im Handbuch, wie man über die allerersten Stolpersteine hinwegkommt, wodurch man auch etwas über prinzipielle Vorgehensweisen lernen kann. Schade ist allerdings, daß nur Besitzer einer VGA—Karte und eines Farbmonitors in den Genuß dieses Programmes kommen können, da andere Grafikkarten nicht unterstützt werden.

RE

Übersicht:

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler (mind. 8 Mhz Taktrate empfohlen)**
Speicher:	**640 Kbytes**
Grafik:	**MCGA, VGA**
Steuerung:	**Tastatur, Joystick, Maus**
Sound:	**interner Lautsprecher, AdLib, SoundBlaster, MSound, COVOX SoundMaster**
Handbuch:	**Deutsch**
Kopierschutz:	**keiner**
Preis:	**ca. 100,— DM**

Lösung zu King's Quest V

Die Aufgabe die Euch in diesem Spiel gestellt wird müßte klar sein. Das Schloß muß mitsamt der Königsfamilie gerettet werden. Vom Zauberer Crispin erhält man einen Zauberstab und die Fähigkeit mit den Tieren sprechen zu können.

Unser erster Weg führt ins Dorf. Gehen wir in das Haus des Schneiders. Allerdings gibt es da im Moment noch nichts zu tun.

Wenn wir aber das Haus wieder verlassen, finden wir auf dem Boden eine Silbermünze. In dem Faß welches gegenüber des Hauses steht findet man einen toten Fisch.

Nun gehen wir zum Bäcker. Dort kaufen wir mit dem Silberstück eine Torte.

Zwei Bilder weiter links treffen wir auf einen Bären, der dabei ist einen Bienenstock auseinander zu nehmen. Mit dem Fisch werfen wir auf den Bär, worauf er abzieht. Als Dank bietet uns der Bienenkönig eine Honigwabe an. Diese nehmen wir uns aus dem Loch im Baum.

Vor dem Baum liegt noch ein Stock, den wir im nächsten Bild benötigen. Ein Bild weiter oben ist nämlich ein Hund dabei einen Termitenhügel zu zerstören. Mit dem Stock werfen wir nach dem Hund worauf sich auch dieser verzieht.

Der Termitenkönig bedankt sich ebenfalls, und verspricht uns zu helfen wenn er kann.

In der Wüste

Nun machen wir uns auf dem Weg zum Tempel in der Wüste. Dabei ist zu beachten, daß wir während unserer Reise immer wieder die Oasen aufsuchen müssen um Wasser zu trinken. Ansonsten verdurstet man.

Wenn wir ein Bild vor dem Tempel angekommen sind, verstecken wir uns hinter dem Felsen an der Quelle. Nach einem Weilchen tauchen zwei Räuber auf (Aliba läßt grüßen). Wir sehen, wie Sie mit einem Stab gegen das Tempeltor klopfen, worauf sich dieses auch öffnet.

Wenn Sie wieder weg sind, machen wir uns auf den Weg zur Räuberoase.

Wenn wir von rechts in das Bild laufen, sind wir genau bei einem kleinen Zelt. Aus diesem stehlen wir den Stab. Der schlafende Räuber darf nicht berührt

Lösung

werden, denn sonst steht es schlecht um uns.

Nun wieder zurück zum Tempel. Dort klopfen wir mit dem Stab gegen das Tor, und siehe da, es öffnet sich. An dieser Stelle ist die Zeit sehr knapp. Man nimmt die Öllampe und das Goldstück vom Boden und muß sofort wieder rausgehen.

Jetzt machen wir uns auf den Weg zu den Zigeunern. Unterwegs gehen wir noch beim Skelett vorbei und nehmen den dort liegenden Schuh mit.

Dem Zigeuner geben wir das Goldstück und er läßt uns zu einer Wahrsagerin. Nun erfahren wir auch warum die Königsfamilie entführt worden ist.

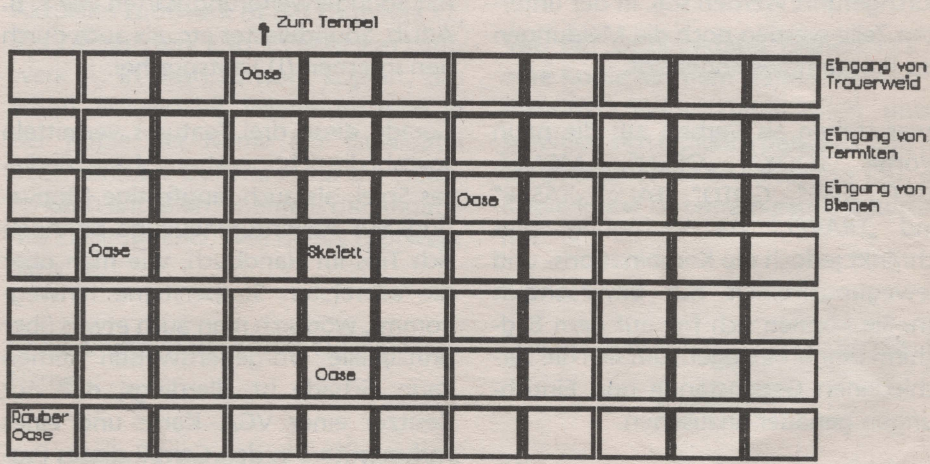
Alexander, unser Sohn, hat in King's Quest III Mordacks Bruder in eine Katze verwandelt. Mordack will nun Alexander dazu zwingen diesen zurück zu verwandeln. Ansonsten soll es der Königsfamilie schlecht ergehen. Aber leider weiß Alexander nicht wie das gehen soll. Darum müssen wir dafür sorgen, daß alle befreit werden.

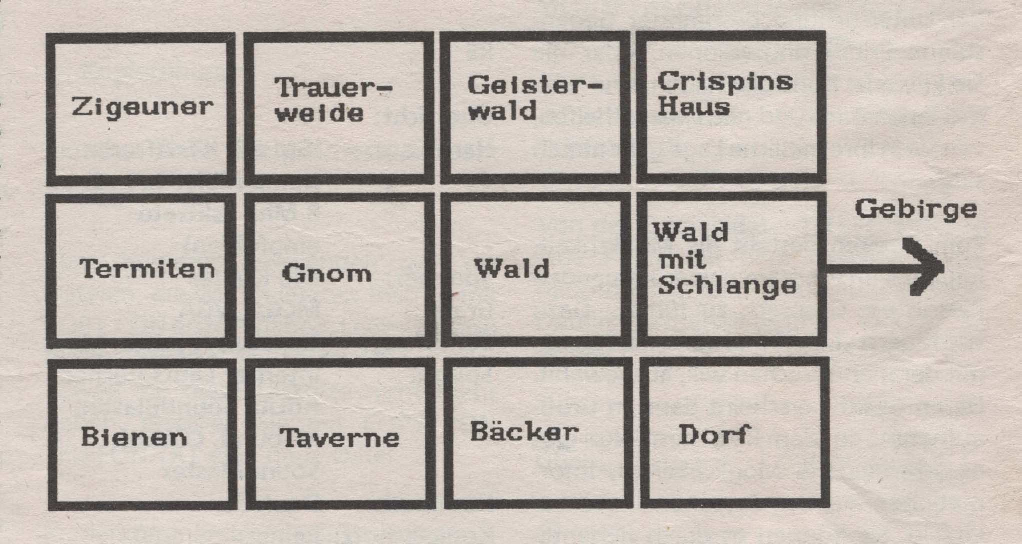
Zum Abschied erhalten wir von der Wahrsagerin ein Amulett.

Nun gehen wir nach rechts zur Trauerweide. Wenn wir sie ansprechen, erzählt sie uns, sie sei in wirklichkeit eine Prinzessin. Allerdings hat ihr die Hexe aus dem Geisterwald ihr Herz gestohlen. Woraufhin sie zur Trauerweide geworden ist.

Machen wir uns also auf den Weg in den Geisterwald. Zuvor müssen wir aber das Amulett überziehen. denn es schützt uns vor der Hexe. Wenn wir die Hexe erreicht haben, geben wir ihr die Öllampe aus dem Tempel. Die Hexe öffnet die Lampe. Der darin gefangen Geist sorgt dafür, daß die Hexe keinen Schaden mehr anrichten kann.

Nun gehen wir ins Hexenhaus. Dort nehmen wir aus der Truhe ein Spinnrad. Aus der Schublade nehmen wir





einen Beutel in dem sich Edelsteine befinden.

In der an der Decke hängenden Lampe finden wir auch noch einen Schlüssel. Nun suchen wir im Geisterwald nach einem Baum mit einer kleinen Türe darin. Diese können wir mit dem Schlüssel öffnen, und finden dahinter das gestohlene Herz.

Um aus dem Geisterwald, aus dem es scheinbar keinen Weg zurück gibt, zu gelangen müssen wir die Habgier von einem Kobold ausnutzen.

Ganz links oben im Geisterwald, drükken wir die Honigwabe aus. Daraus bildet sich eine Pfütze am Boden. Nun legen wir mit den Edelsteinen aus dem Hexenhaus ein Spur, die genau in die Honigwabe führt. (Für diese Aktionen muß man immer die richtige Stelle anklicken, also nicht verzagen wenn es nicht gleich funktioniert).

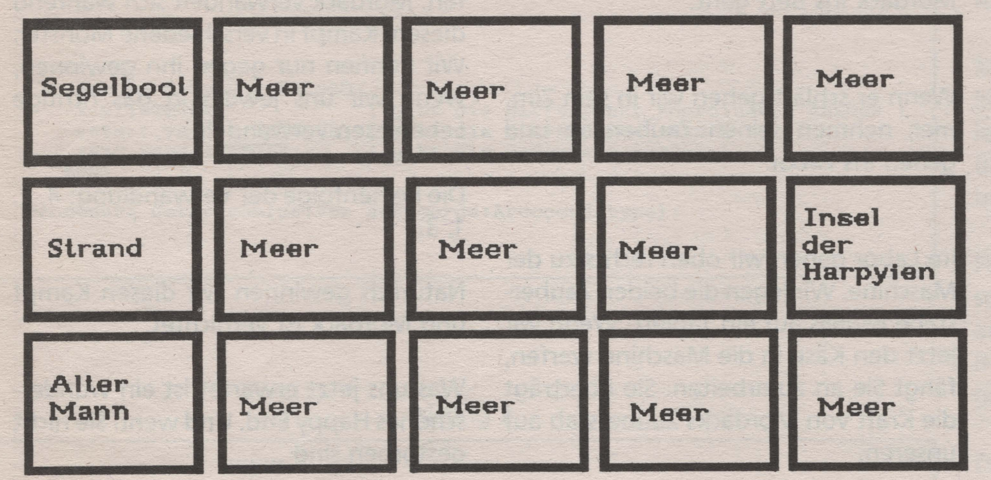
Der Kobold erscheint, und tappt in unsere Falle.

Wenn wir ihn jetzt aus dem Honig befreien, zeigt er uns einen Weg aus dem Geisterwald. Bevor wir ihn verlassen schenkt er uns noch ein paar Stiefel.

Nun gehen wir zur Trauerweide und geben ihr das Herz. Als Belohnung läßt sie ihre Harfe zurück.

Lösung

Das Meer



Jetzt weiter zum Gnom. Diesem geben wir das Spinnrad und erhalten dafür eine Marionette.

Wenn wir jetzt wieder zu den Zigeunern gehen, sind diese zwar verschwuden, aber wir finden ein Tambourin.

Jetzt laufen wir am Haus des Bäckers vorbei. Dort sehen wir eine Maus, wie sie vor einer Katze flüchtet. Kurzerhand schmeißen wir mit dem Schuh nach der Katze. Die Maus verspricht uns ebenfalls zu helfen wenn sie kann.

Jetzt führt uns der Weg wieder ins Dorf. Beim Spielzeughersteller tauschen wir die Marionette gegen einen Schlitten, und beim Schuster erhalten wir für die Stiefel einen Hammer.

Jetzt gehen wir in die Taverne. Die dort verkehrenden Bösewichte stecken uns in den Keller. Nun zeigt sich, daß es nützlich ist anderen zu helfen. Die Maus taucht auf, und nagt unsere Fesseln durch. Das Seil nehmen wir mit. Mit dem Hammer gelingt es uns die Türe aufzubrechen.

In der Küche nehmen wir aus dem Schrank eine Fleischkeule mit.

Das Haus verlassen wir durch den Hintereingang.

Wir fangen jetzt an in dem Heuhaufen zu wühlen. Wieder wird uns geholfen. Der dankbare Termitenkönig taucht mit seiner gesamten Sippschaft auf und ruckzuck ist eine goldene Nadel gefunden.

Diese Nadel bringen wir dem Schneider. Als Dank, denn er hat sie schon vermißt, erhalten wir einen großen Umhang.

Nun gehen wir ins Gebirge. Um an der Schlange vorbei zu kommen, benutzen wir das Tambourin. Im Gebirge ziehen wir den Umhang an. Sollte sich der Hunger melden, kann man ein Stück von der Keule essen.

Wenn wir an der Schlucht angekommen sind, befestigen wir das Seil an einem Felsen. So kommen wir nach Oben.

Wir kommen abermals an einen Abgrund. Im hinteren Teil des Bildes sieht man aber stufenähnliche Vorsprünge. Auf diesen können wir die Schlucht überwinden.

Plötzlich taucht ein Wolf auf und schnappt sich unseren treuen Uhu. Mit unserem Schlitten verfolgen wir den Wolf.

Die Fahrt endet vor dem Schloß einer Eisprinzessin. Dem dort sitzenden Adler geben wir unsere Keule damit er nicht verhungert. Nun gehts ins Schloß.

Die Prinzessin ist nicht gut auf uns und den Uhu zu sprechen. Mit Hilfe der Harfe können wir sie aber beruhigen und sie gibt uns eine Change. Wir sollen einen Yeti zur Strecke bringen, als Gegenleistung erhalten wir unsere Freiheit.

Ein Wolf führt uns jetzt zur Höhle des Yeti. Diesen bewerfen wir einfach mit unserer Torte. Er verliert den Überblick und weg ist er.

Im hinteren Teil der Höhle finden wir einen Kristall. Mit dem Hammer schlagen wir ihn vom Fels weg.

Wieder zurück wird uns wie versprochen die Freiheit wiedergegeben.

Wenn wir jetzt weitergehen schnappt uns irgendwann ein großer Geier und wirft uns in sein Nest. Dort finden wir eine Kette samt Anhänger. Nach kruzer Zeit erscheint der Adler dem wir geholfen haben und bringt uns zum Meer. Dort treffen wir auch Cedric wieder.

Am Strand finden wir ein Stemmeisen. Danach gehen wir ein Bild weiter nach oben. Das Segelboot das wir jetzt finden müssen wir mit dem Rest der Bienenwape (Wachs) abdichten, damit es wieder seetüchtig ist.

Nun fahren wir mit dem Boot zur Insel der Harpyen. Bevor die Harpyen uns was tun, spielen wir wieder auf der Harfe. Die Wirkung ist einfach toll. Die Harpyen lassen uns in Ruhe. Auf dem Boden finden wir einen Angelhaken.

Auf dem Rückweg zum Strand finden wir den armen Cedric. Ihn nehmen wir mit. Beim Boot finden wir auf dem Boden eine Muschel. Jetzt fahren wir zurück zum alten Mann.

Am Haus läuten wir an der Glocke. Wir geben dem alten Mann die Muschel damit er versteht was wir sagen. Er



Lösung

heilt Cedric und ruft eine Meerjungfrau herbei, damit diese uns zu Mordacks Schloß führt.

Dort angekommen finden wir am Ufer mal wieder einen toten Fisch. Der Eingang zum Schloß wird von zwei Statuen bewacht, die jeden der durchgeht vernichten. Mit Hilfe unseres Kristalls können wir die Strahlen aber abwehren.

Links neben dem Schloß finden wir ein Gitter. Dieses wird mit dem Stemmeisen geöffnet. Wir finden uns in einem Labyrinth wieder.

Wenn wir auf ein Monster treffen geben wir ihm das Tambourin. Vor Freude darüber verliert es eine Haarnadel. Mit dieser Haarnadel können wir eine Türe im Labyrinth öffnen, durch die wir ins Schloß gelangen.

Im Schloß nehmen wir aus einem Schrank einen Sack mit Erbsen. In der Küche treffen wir auf eine Gefangene. Sie muß für Mordack den Haushalt erledigen. Damit sie uns vertraut, geben wir Ihr die Kette die wir im Nest des Geiers gefudnen haben.

Jetzt gehen wir durch das Schloß in die Bibliothek. Dabei treffen wir irgendwann auf ein Monster. Dieses steckt uns in einen Kerker. Dort können wir in einem Mauseloch mit Hilfe des Angehaken ein Stück alten Käse finden. Nach einiger Zeit befreit uns die Prinzessin.

Sollte uns das Monster ein zweitesmal begegnen, schütten wir die Erbsen auf den Boden. Das Monster rutscht aus und ist KO.

Wenn wir auf eine Katze treffen (sie ist ein Verräter) geben wir Ihr den toten Fisch. Dann können wir sie in den Sack stecken. Das funktioniert allerdings nur, wenn die Erbsen nicht mehr im Sack sind.

In der Bobliothek lesen wir das Zauberbuch welches auf dem Tisch liegt.

Nun müssen wir ein wenig Gedult haben. Nach einiger Zeit sieht man, wie Mordack ins Bett geht.

Wenn er schläft gehen wir in sein Zimmer, nehmen seinen Zauberstab und gehen ins Labor.

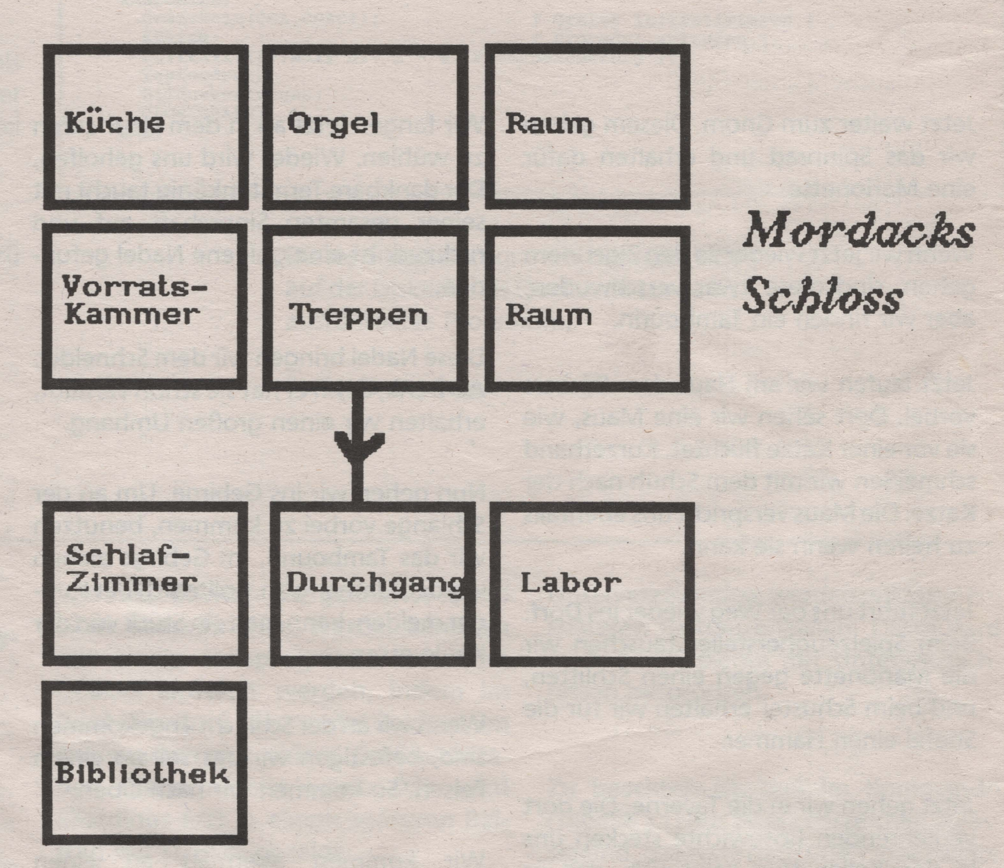
Im Labor gehen wir oben rechts zu der Maschine. Wir legen die beiden Zauberstäbe jeweils auf ein Tablett. Wenn wir jetzt den Käse in die Maschine werfen, fängt Sie an zu arbeiten. Sie überträgt die Kraft von Mordacks Zauberstab auf unseren.

Ist dies passiert, erscheint der böse Zauberer. Nun müssen wir gegen ihn Kämpfen. Mordack verwandelt sich während diesem Kampf in verschiedene Monster. Wir können nur gegen ihn gewinnen, wenn wir uns jeweils in das richtige Lebewesen verwandeln.

Die Reihenfolge der Verwandlung: 4, 2, 1, 3.

Natürlich gewinnen wir diesen Kampf und Mordack ist vernichtet.

Was uns jetzt erwartet ist ein wunderschönes Happy End. Und wenn Sie nicht gestorben sind ....



WINFIBU

Als erster Anbieter einer Finanzbuchhaltung unter Microsofts komfortabler Benutzeroberfläche Windows liefert die Nieder PC–KnowHow GmbH das Programm WINFIBU aus.

WINFIBU ist eine Finanzbuchhaltung mit dem ganzen Komfort, den das neue Winddows 3.0 zu bieten hat. Vielfältige Möglichkeiten und eine enorme Benutzerfreundlichkeit garantieren die schnelle Erlernbarkeit und eine hohe Flexibilität in der täglichen Anwendung. WINFIBU bietet alles, was eine Finanzbuchhaltung in Klein– und Mittelbetrieben haben muß, wie z. B. frei wählbare Kontenrahmen, Kreditoren und Debitoren, Umsatzsteuerautomatik, Hauptabschlußübersicht, Archivfunktion für abgeschlossene Jahrgänge etc.

Software

Anstatt Gewinn und Verlust aus der Gegenüberstellung der einzelnen Kontenklassen zu errechnen, was beim Ausdruck oft unübersichtlich wird, geht WINFIBU hier einen neuen Weg. Bereits bei Anlage eines Kontos kann angegeben werden, ob es sich um ein Aktiv–, Passiv– oder Gewinn– und Verlust–Konto handelt oder keine Zuordnung erfolgen soll. Diese Zuordnung kann auch im nachhinein noch verändert werden. Die Struktur und Zuordnung zu den einzelnen Positionen in der Bilanz oder G&V ist dadurch vollkommen frei einstellbar.

Der Kontenplan kann, wie alle Listen, entweder am Bildschirm angezeigt oder gedruckt werden. Dabei können auch hier die unterschiedlichen Kontentypen berücksichtigt werden. Bei der Ausgabe von Kontenblättern besteht keine Beschränkung auf den laufenden Monat, sondern es ist ein beliebiger Zeitraum von ausgewählten oder allen Konten aus dem angegebenen Jahr möglich.

Der Preis für WINFIBU beträgt DM 1795 für die Vollversion, eine Demoversion ist bereits für DM 50 erhältlich (wird beim Kauf der Vollversion angerechnet).

Kontakt:
Nieder PC–KnowHow GmbH
Voltastr. 3
D-6072 Dreieich–Sprendlingen
Telefon (06103) 36544
Telefax (06103) 36546

Computerunterstützte Meßdatenauswertung

Technische und wissenschaftliche Anwendungen erfordern die grafische Auswertung von Zahlenmaterial. Besonders Universitäten und Labors stellen hohe Anforderungen an die grafische Umsetzung ermittelter Ergebnisse. **TechPlot** ist auf diese Anwendungen zugeschnitten.

Zunehmend erfolgt die Erfassung von Meßreihen per Computer. Meistens jedoch scheitert die schnelle Umsetzung an der Software. TechPlot bietet hierzu zahlreiche nützliche Funktionen. Der Import von Zahlenreihen erfolgt über eine Schnittstelle. Diese übernimmt Daten von allen Tabellenprogrammen und Datenbanken, sofern die gespeicherten Informationen als ASCII–Datei vorliegen. Zusätzlich lassen sich Daten auch von Hand eingeben.

Das TechPlot–System verfügt über Bearbeitungsfunktionen wie Regressionsberechnung, TFT u. v. m. Eigene Bearbeitungsprogramme lassen sich zusätzlich an TechPlot anbinden.

Die Darstellung von Zahlenreihen erfolgt in Balken–, Linien– oder Kreisdiagrammen. Bei Liniendiagrammen stehen zwei unabhängige Y–Achsen zur Verfügung, deren Teilung logarithmisch oder linear sein kann. Balkendia-



gramme erscheinen waagrecht, horizontal oder gestapelt.

TechPlot läßt 20 Datensätze pro Diagramm zu. Die Zahl der Wertepaare je Datensatz ist (fast) beliebig groß; auch die X–Werte müssen nicht äquadistant liegen.

TechPlot läuft unter MS–DOS auf jedem PC. Die Ausgabe der Grafiken kann auf Matrix–, Laserdruckern und Plottern erfolgen, mit einem Erweiterungsmodul auch auf PostScrpt–Geräten. Der Preis beträgt DM 648. Für Hochschulen und Studenten werden Rabatte gewährt.

Kontakt:
Dr. Ralf Dittrich
Husarenstr. 10 H
D-3300 Braunschweig
Telefon (05 31) 34 50 63
Telefax (05 31) 33 34 05

Neuheiten von Cherry

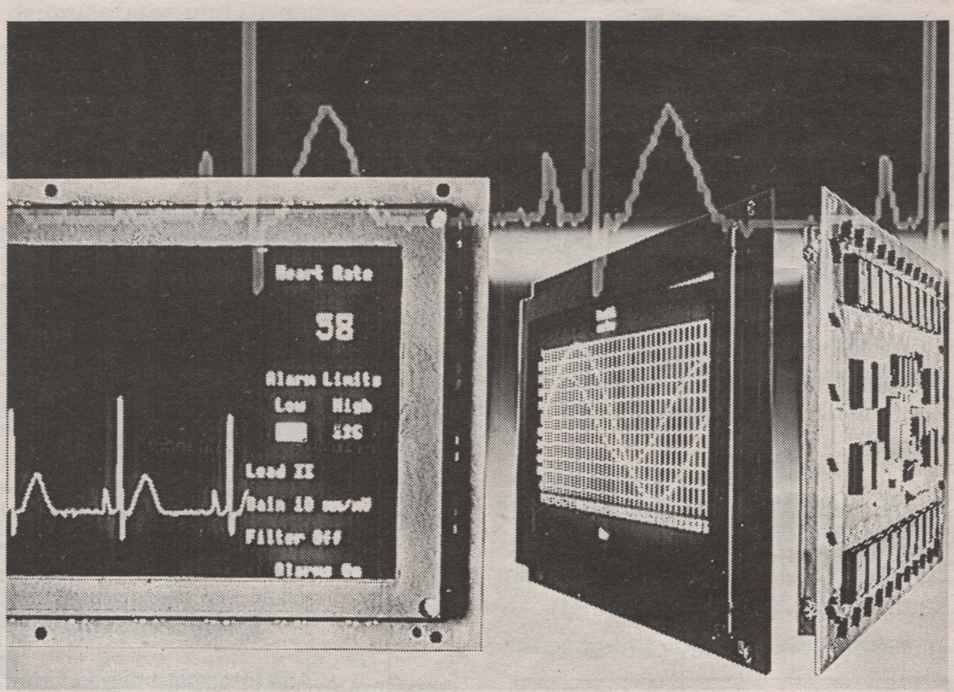
Cherry MouseBoard – Eine IBM– und Microsoft–kompatible Komfort–Tastatur mit integrierten Maus– und Cursor–Funktionen

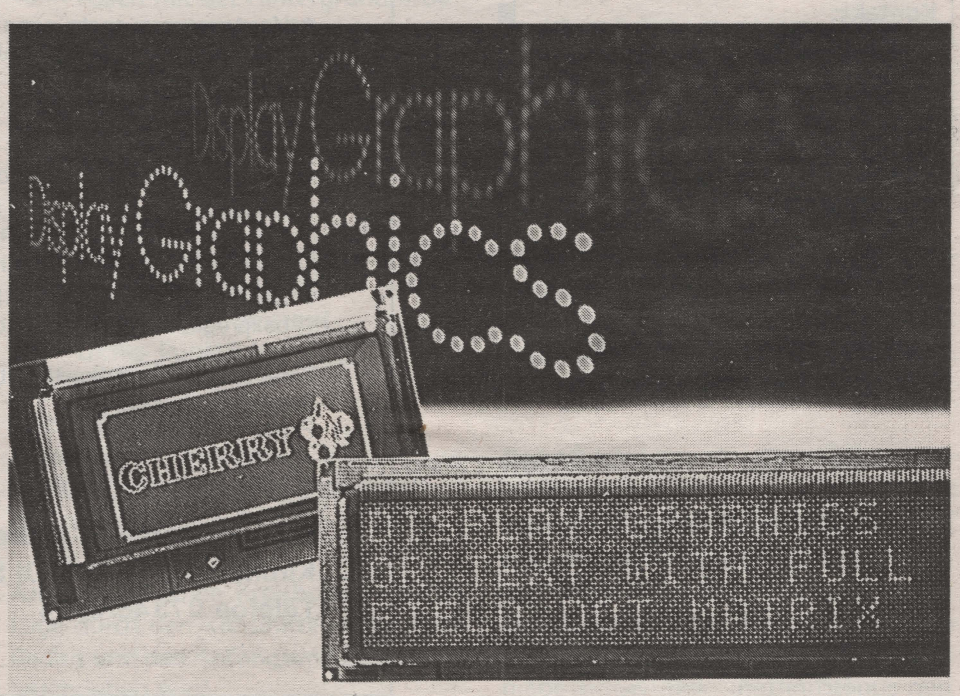
Das Cherry MouseBoard kann überall dort eingesetzt werden, wo in der Vergangenheit eine herkömmliche Maus verwendet wurde. Die neue Tastatur ist mit einem Cherry MousePanel ausgestattet, einem völlig neuen Technologie–Konzept, das freilaufende Mäuse überflüssig macht und ermüdungsfreie Eingaben mit aufliegendem Handgelenk gestattet.

Dieses Eingabemodul sitzt, bequem zu erreichen, zwischen Alpha–Feld und numerischem Tastenblock. Es ermöglicht „fingerleichte" Dateneingaben bei Texterfassungs–, Grafik– oder Zeichenprogrammen, menügeführten Betriebssystemen sowie im Desktop–Publishing, und ist hervorragend geeignet für Datenbankanwendungen, für CAD und CAE.

Das Cherry MousePanel zeichnet sich nicht nur durch seine hohe Auflösung aus. Es ermöglicht auch schnelle und präzise Zeigerführungen in jede gewünschte Richtung – bei einfachster Bedienung. Die Eingaben der Cursorfunktionen erfolgen durch Verschieben der Eingabefläche des MousePanel mit einem einzigen Finger. Analog zu den typischen Maustasten werden die Mausfunktionen durch Betätigung von vier intergrierten Tasten ausgelöst und gesteuert. Damit folgt Cherry der Prämisse „Kurze Wege mit größtem Effekt". **Cherry Plasmadot – Das Display–Informationssystem in DC–Gas–Plasma–Technologie**

Das neue Cherry Plasmadot Displaysystem zeichnet sich durch ein gleichmäßiges, flimmerfreies Leuchtbild aus, das selbst bei ungünstigen Licht– und Sicht-





verhälnissen hervorragende Lesbarkeit gewährt. Sein neon–oranges Licht wirkt angenehm weich und läßt sich leicht mit rot, bernstein oder grau filtern.

Das Display, mit seinem flachen, platzsparendem Profil eignet sich für Text– und Grafik–Applikationen, in der Prozeßüberwachung und –steuerung, an POB– oder Informations–Terminals, interaktiven Meldungsanzeigen, Ausgabeautomaten, in Alarm– und Sicherheitssystemen, sowie für Videospiele.

Die zuverlässige und robuste Glaskonstruktion, bei der keine Kunststoff– und Metallteile verwendet werden, kommt ohne empfindliche Stromfäden und komplexe Schichten aus. Plasmadot hat einen geringen Stromverbrauch und die hohe Lebensdauer von ca. 50000 Stunden.

Cherry Plasmadot ist in fünf unterschiedlichen Ausführungen, in Bildschirmformaten bis zu 457,20 mm x 609,60 mm und wahlweise mit runden oder quadratischen Pixels lieferbar. Cherry Plasmadot ist ausgelegt für Arbeitstemperaturen zwischen 0° und +55° C. Die Lagertemperaturen bewegen sich im Bereich zwischen –40°C und +70°C.

Das Cherry EL–Display in DCEL–Technologie

Bei den neuen Elektrolumineszenz Displaysystemen handelt es sich um besonders leichte, flache Matrixbildschirme in Cherry DC–Dickschichttechnologie (DCEL). Sie weisen alle Merkmale und die Kompaktheit auf, die heute von Flachbildschirmen erwartet werden. Das ganze System, inklusive Bildschirm und Ansteuerungselektronik, mißt nur 15mm in der Tiefe und wiegt in seinen drei verschiedenen Ausführungen zwischen 324 und 862 Gramm.

Geeignet ist diese Cherry–Neuheit für alle Displayanwendungen in Wissenschaft und Technik, Medizin, Industrie, sowie für Laptops– und Portable–Computer.

Bei verfügbaren Bildwiederholfrequenzen von bis zu 240 Hz zeigen die Bildschirme schnell veränderliche Wellenbewegungen medizinischer und wissenschaftlicher Instrumente mit äußerster Präzision und Klarheit an.

Das Cherry EL–Display ist, dank seiner robusten Halbleitertechnik, besonders gut geeignet für Einsatzgebiete im industriellen Bereich. Die Bildschirme besitzen darüberhinaus die nötige Brillanz für helle Umgebungen, lassen sich aber auch kontinuierlich dunkler schalten. Texte und Grafiken werden dabei immer gestochen scharf und klar angezeigt.

Durch sein geringes Gewicht und den niedrigen Stromverbrauch eignet sich das EL–Display auch vorzüglich für Laptopcomputer und andere portable Einsatzbereiche mit Batteriebetrieb.

Die DCEL–Technik bietet die schnelle Reaktion und den scharfen Kontrast für Arbeiten mit einer Maus, und sie zeigt Texte ebenso wie veränderliche Kurvendarstellungen oder komplexe bewegte Grafiken mit beeindruckender Schärfe und Klarheit aus jedem Blickwinkel an.

Kontakt:
Cherry Mikroschalter GmbH
Industriestr. 19
D-8572 Auerbach/Opf.
Telefon (09643) 18-0
Telefax (09643) 18-262





Neue PDund Sharewareprogramme

Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

LIEFERBEDINGUNGEN
Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Programme der Reihen PD & SNE kosten je DM 10,-. Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung. Lieferungen möglich gegen Vorkasse (Scheck, Bar) oder Nachnahme (plus DM 2,- Nachnahmegebühr). Bestellungen unter DM 100,- + DM 5,- (BRD) und DM 10,- (Ausland) Versandkosten. Umrechnung BRD/Ausland: DM 1,- = ÖS 7/SFr. 1,-. Schüler und Studenten erhalten einen Kundenrabatt von 30%, sofern diese eine Kopie ihres gültigen Schüler- oder Studentenausweises der Bestellung beilegen. Es gelten unsere allgemeinen Lieferbedingungen.

PD1062 LHARC 2.05
Die neueste Version des super Komprimierers. Tests bei uns erzielten Verbesserungen von 10 — 20 %.

PD1063 PKXARC 3.5
Auch eine neue Version eines sehr guten Komprimierprogrammes. Dieses Programm läßt keine Wünsche offen und sorgt dafür, daß Ihre Platzprobleme eine Ende haben.

PD1064 TREEVIEW 1.1
Dieses Programm ist wirklich eine sehr gute Benutzeroberfläche nach der Machart von PC-Tools. Es bietet eine große Zahl an File Management Utilities an wie z. B. Sortieren nach Namen, Extension, Datum oder Größe des Files. Sämtliche Attribute setzen. Nich zuletzt können mehrere Fenster geöffnet werden und damit verschiedene Verzeichnisse fast gleichzeitig bearbeitet werden.

PD1065 DISKOPI
Sehr guter Ersatz für den DOS DISKCOPY-Befehl. Mehrere Kopien können erstellt werden, ohne das die Quelldiskette mehrmals eingelesen werden muß. Automatische Erkennung aller DOS-Formate von 160 KByte einseitig doppelte Dichte bis max. 1.44 MByte doppelseitige hohe Dichte. Automatische Anpassung bei Multiformat-Laufwerken in AT-Computern und volle Unterstützung derselben. Formatierung wird automatisch zugeschaltet, wenn es nötig ist. Lesen und schreiben von ganzen Spuren, d. h. maximal möglicher Durchsatz. Leichte und sichere Bedienung.

PD1066 DISKORDNUNG 2.0
Diese Diskette besteht aus zwei Programmen. DATEIKAT.EXE dient zum Einlesen und Katalogisieren von Disketten. Dabei wird von jeder Datei folgendes von der Diskette gelesen: Das Disketten-Label, das Subdirectory, der Dateiname und die Dateierweiterung, sowie die Dateilänge. Ein Oberbegriff und eine 40 Zeichen lange Beschreibung können auf Wunsch zu jeder Datei eingetragen werden. DIRCOVER.EXE dient zum Einlesen von Disketten-Directories einschließlich 2 Subdirectoriesebenen und anschließendem Ausdruck in Schmalschrift, damit nach entsprechenden Scherenschnitt der Ausdruck in bzw. auf die Diskettentasche paßt. Alle Diskettenformate.

PD1067 PSM KABEL 1.01
Mit diesem Programm können Sie sich eine Übersicht verschaffen, über die verschiedenen Anschlußbelegungen von einigen Kabelarten. Nach der Wahl der Kabelart, erscheint die grafische Darstellung. Dabei haben Sie die Möglichkeit, 1. eine Erläuterung zu diesem Kabel zu bekommen und 2. um sich die Lauferei zwischen Lötkolben und dem Bildschirm ersparen zu können, lassen Sie sich einfach die Anschlußbelegung mit PIN-Beschreibung ausdrucken. Ein Drucktest über die jeweilige Schnittstelle (Parallel = LPT1: bis LPT4: und Seriell = COM1: bis COM8: ist auch möglich.

PD1068 UTA & MAGISTER
Mathematik Lernund Übungsprogramme. UTA = Termumformung & MAGISTER = Äquivalenzumformung und Lösen von Gleichungen. Die Programme UTA und MAGISTER simulieren einen geduldigen Nachhilfelehrer der seinem Schüler „über die Schulter sieht", bei auftretenden Fehlern eingreift und in der Lage ist, Tips und Hilfen zu geben. In besonders schwierigen Situationen wird auch einmal ein Teilschritt vorgerechnet. Es wird so das individuelle Lernen unterstützt. Die Programme sind auch zur methodischen Bereicherung von Übungsphasen im Mathematikunterricht der Sekundarstufe I (Klasse 5 bis 10) einsetzbar. Bereitbar sind alle Gleichungen und Terme die Konstanten, Variablen (Parameter) und Funktionsaufrufe (sin, cos, tan, sqr, exp und ln) enthalten.

Software aus dem Simon Verlag

BÜRO Paket 1
Das Büropaket für den täglichen Bedarf !
5 Superprogramme auf 6 Disketten (teilweise komprimiert) bestehend aus:

* Glaxy Textverarbeitung
* MIP 87 Büroprogramm
* NDIR Utilitie
* Painter's Apprentice Zeichenprogramm
* Dosmenü Benutzeroberfläche

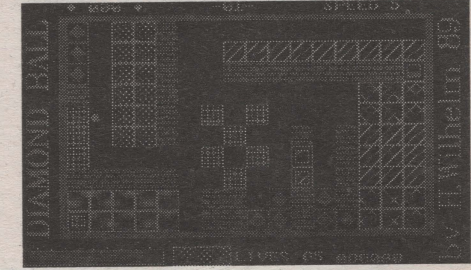
```
811.04.1991    D O S M E N Ü    V1.2    (C) 1987 by Georg Huonker    00:42:28

    Willi Mustermann      **     Musterstraße 7      **     7777 Musterstadt

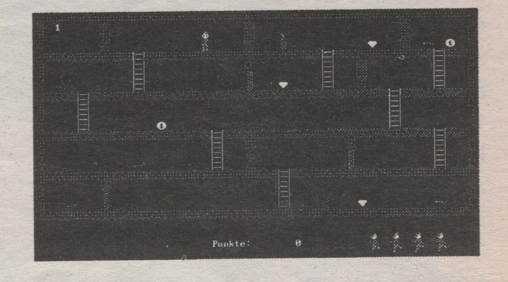
   0-E: ANWENDERPROGRAMME                                  F-T: DOS-BEFEHLE
 -----------------------------------------------------------------------------
   0 : MIP 87    Büroprogramm                              F : DISKCOPY A: A:
   1 : Galaxy  Textverarbeitung                            G : FORMAT a:
   2 : Painter's Apperentice  Zeichenprogramm              H :
   3 : NDIR  Hilfsprogramms für den PC                     I :
   4 :                                                     J :
   5 :                                                     K :
   6 :                                                     L :
   7 :                                                     M :
   8 :                                                     N :
   9 :                                                     O :
   A : Beschreibung MIP 87                                 P :
   B : Beschreibung Galaxy                                 Q :
   C : Beschreibung Painter's Apprentice                   R :
   D : Beschreibung NDIR                                   S : DATE
   E : Beschreibung Dosmenü                                T : TIME

     Ihre Wahl bitte ? _        (U: Editieren          V: zurück zu DOS)
```

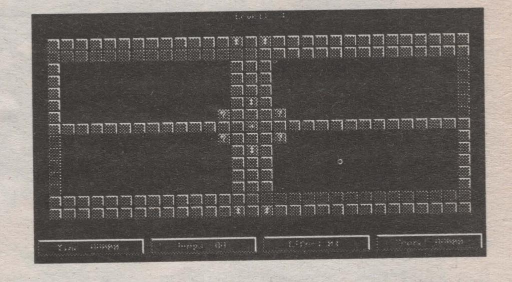
Mit diesem Softwarepaket aus erlesenen Programmen aus der PDund Shareware-Szene erhalten Sie ein Büropaket, das alles was ein Benutzerherz höher schlagen läßt. Zu allen Programmen erhalten Sie eine leicht verständliche deutsche Anleitung inkl. Installationsprogramm. **Systemvorraussetzungen:** IBM PC/XT/AT oder kompatibler Rechner & Festplatte. **Alles zusammen erhalten Sie für DM 49,unter der Bestellnummer: Büro 1 direkt vom Verlag**



Diamond Ball II
Das Spiel für Tüftler und Taktiger. Wer's noch nicht kennt sollte es sich unbdedingt vesorgen. Diese einzigartige Spielidee verspricht Ihnen Stundenlangen Spielspaß. Inkl Leveleditor und 50 Spielbare Level.
Alle Karten, Herkules mit Emulator. Preis: DM 29,90



Escape from Maze Castle
Ein Labyrinthspiel mit hohem Schwierigkeitsgrad. Helfen Sie Erwin aus dem düsteren Irrgarten heraus. Um dies zu schaffen, haben Sie müssen Sie schnell und gewitzt sein. Denn sonst gibt es kein entkommen. Testen Sie es.
Alle Grafikkarten, Herkules mit Emulator. Preis: DM 29,90



Bricks
Dieses Spiel treibt selbst eingefleischte Tüftler in den Wahnsinn. Es gilt alle Steine eines Levels abzuräumen. Aber ! Ein falscher Schritt und es ist aus ! Nur wer den richtigen Weg wählt und seine Extras richtig einsetzt wird hier zum Ziel kommen. Jeder Freund von flotten Tüfteleien sollte sich dieses Spiel antun.
Alle Grafikkarten, Herkules mit Emulator. Preis: DM 29,90

BESTELLUNGEN
Bestellen können Sie die angebotenen Produkte dieser beiden Seiten (am besten mit der Bestellkarte in der Heftmitte) direkt bei: Verlag Erwin Simon, DISC-EDV-REPORT, Eberhard-Finckh-Straße 3, W-7900 Ulm.
Telefon (07 31) 3 76 39 * Telefax (07 31) 3 76 30.

Und jetzt kommt der Hammer !

Alle die ohne diese Spiele nicht mehr leben wollen und alle drei Spiele wollen, erhalten diese zum Preis von zwei. Also am besten sofort zuschlagen denn alle zusammen (Diamond Ball II, Escape from Maze Castle & Bricks) kosten dann nur DM 59,80 statt DM 89,70. Na wenn das nichts ist ?

Leser-Forum



Leserforum

Wie auch so einige andere Sachen, so ist auch das Leserforum in den letzten Monaten unserer Umstrukturierung und unseres Umzuges leicht ins hintertreffen geraten. Besser gesagt: Wir haben es einfach ausfallen lassen. Da aber ein Leserforum der beste Weg ist mit den Lesern Kontakt zu halten, war dies, wie sich auch bald gezeigt hat ein sehr großer Fehler. Ich gelobe unser Leserforum ab sofort zu pflegen und regelmäßig zu veröffentlichen. Gleichzeitig fordere ich alle Leser auf weiterhin zahlreich an dieser Stelle Ihr(e) Kritik, Lob, Vorschläge, neue Themen, Problemehilfen etc. etc loszuwerden, auf das sich diese Rubrik wieder zu sprühendem Leben erhebt.

Hallo Leute, ich hab den neuen D-E-R 4/91 gekauft. Im selben Zeitschriftenladen konnte ich aber die 3/91 nicht bekommen. Der Händler konnte mir auch keine Auskunft geben. Wenn es geht schickt sie mir zu. V. Geber, 7000 Stuttgart

Die Ausgaben 2 und 3 1991 sind ersatzlos ausgefallen. Ab der Ausgabe 4/91 erscheint der D-E-R wieder regelmäßig.

Hinweis zu TRIADE aus DISC WIZZARD 1/91. In diesem Spiel ist ein kleiner aber folgeschwerer Fehler. Um die Geschwindigkeit des Auffangkorbes zu erhöhen, wurde das Programm kurz vor dem Erscheinungstermin geändert. Seit dieser Änderung läuft das Spiel nicht mehr auf PC oder XT Rechnern. Der Fehler äußert sich dadurch, daß man den Auffangkorb nicht steuern kann. Alle die eine solche defekte Version haben, können diese gegen Rückporto beim Verlag anfordern.

Sehr geehrte Damen und Herren, als allererstes möchte ich Ihnen mein tiefstes Bedauern über das hoffentlich nur kurze Nichterscheinen des D.E.R aussprechen. Ihr Bericht unter der Überschrift „MARKT UND MÄRKTE" in der Ausgabe I/91 habe ich damals zwar gelesen, diesem aber zum damaligen Zeitpunkt keine größere Aufmerksamkeit geschenkt. Nach Erhalt Ihres Schreibens vom Januar 1991, in dem Sie mitteilen, daß der D-E-R nicht mehr regelmäßig erscheinen kann, wurde ich aber hellwach. Ich habe mir seither des öfteren Gedanken darüber gemacht, weshalb sich solch ein Produkt nicht auf dem Markt halten kann. Sieht man von den ab und zu auftretenden Fehlern in Programmen ab, die dazu führen, das diese garnicht oder nicht wie gewollt ablaufen (und ich habe die Erfahrung gemacht, daß das bei Ihren Mitbewerbern genauso passiert), kann ich Ihnen nur bestätigen, daß der D.E.R. in Umfang Qualität und Preis-Leistungsverhältnis mit Abstand das Beste ist, was in diesem Bereich auf dem Markt zu haben ist. Und ich bin fest davon überzeugt, daß die nach Ihren Angaben mittlerweile 50000 60000 Abonnenten bzw. Käufer zum größten Teil ähnlicher Meinung sind. Ich möchte es aber nun nicht bei meiner Mitleidsbekundung belassen, den damit ist Ihnen respektive der gesamten D.E.R-Fangemeinschaft wohl nicht sehr geholfen. Ich kann Ihnen leider keine finanziellen Mittel zur Verfügung stellen, noch verfüge ich über ausreichende Programmierkenntnisse. Sollten Sie aber dennoch eine Möglichkeit sehen, wie ich Sie in Ihrer Arbeit unterstützen kann, treten Sie bitte ungeniert an mich heran. Ich bin gerne dazu bereit, nach meinen Möglichkeiten und zum Nulltarif dazu beizutragen, daß der D.E.R. weiterhin erscheinen kann. Sollten Sie es für sinnvoll erachten, diesen Brief als Leserbrief zu veröffentlichen, dürfen Sie das gerne tun. In diesem Fall möchte ich mich hiermit an alle D.E.R-Fans wenden und diese bitten, uneigennützig dazu beizutragen, daß der D.E.R weiterleben und so zu einer wirklichen, hoffentlich recht lange anhaltenden Fan-GEMEINSCHAFT werden kann. Werner Maunitsch, Ötisheim.

M.O.R. Dieser Brief steht stellvertretend für einige Zuschriften von Lesern, die uns Ihre Unterstützung angeboten haben. Sie waren für mich und auch für die restliche D-E-R-Mannschaft während unserer Planungsphase ob und wie der D.E.R weiterhin erscheinen soll eine große Motivation, den daran sieht man, daß wir mit dem D-E-R bisher doch einiges in Bewegung gesetzt haben. Der D-E-R wird auf jeden Fall weiterhin erscheinen und unsere Planung verspricht auch eine regelmäßige Erscheinungsweise. Was die Unterstützung des D-E-R angeht, so sind wir hier in der Redaktion ständig auf der Suche nach neuen Ideen und Manuskripten für Berichte und Veröffentlichungen. Wer also Lust und Laune hat seiner Schreibe einmal freien Lauf zu lassen,

Anleitung

der kann uns gerne Themenvorschläge oder Berichte zusenden.

Probleme mit Space Quest IV Ich habe ein Problem bei diesem Spiel und hoffe das Ihr mir weiterhelfen könnt. Ich bin in der Zeitzone von Space Quest 7 und komme in dem großen Einkaufszentrum nicht mehr weiter. Wie komme ich da raus, ohne das mich der Polizist erschießt (wenn ich über die Rolltreppe rauswill) ?

M.O.R. Muß ich leider passen. Spiele zwar auch gerade Space Quest IV bin aber fast genausoweit. Weiß sonst jemand bescheid ?

Deutsche Anleitung zu PCTYPE

PC-TYPE ist ein wirklich leistungstarkes Textverarbeitungprogramm das nur für einige DM erhältlich ist.Sollte Ihnen das Programm gefallen, so erhalten Sie für rund 9 die neueste Version von PC-TYPE und selbsverständlich ein Handbuch (in Englisch versteht sich).

Sie laden das Programm indem Sie PCTYPE eingeben und die ENTER-Taste betätigen. Kurze Zeit später meldet sich das Programm mit einigen Informationen und den Programmnamen,der nicht zu übersehen ist. Nach ca.30 Sekunden erscheint die Medlung PRESS ANY KEY... und sobald Sie an dieser Stelle eine Taste betätigt haben erscheint schon der Editor (die eigentliche Textverarbeitung).

Sobald Sie aber in der ersten Zeile die F5 Taste betätigen, verschwindet die Meldung und Sie erhalten das START. Wie Sie erkennen, wo die erste (oder auch andere) Zeile ist, ist ganz einfach, denn in der unteren, linken Ecke sehen Sie ROW zahl.

Steht die Zahl bei ROW auf 1, so sind Sie in der ersten Zeile des nichtvorhandenen Textes. Sollte sich dort eine andere Zahl als die 1 befinden, so heißt das selbstverständlich, daß Sie nicht in der ersten Zeile sind sondern in der X Zeile.

Vor ROW sehen Sie noch zwei andere Buchstaben,nähmlich X und W. Es können noch mehr Buchstaben erscheinen, aber dazu kommen wir noch. Die Zeile, in der sie sich befinden, wird Command-Zeile genannt.

Da PC-TYPE eine umfangreiche Textverarbeitung ist, halte ich es für sinnvoll, die verschiedenen Funktionen und Befehle in verschiedene Gruppen aufzuteilen.

EDITOR

Hier möchte ich Ihnen die Funktionen vorstellen, die man zum „groben" Bearbeiten eines Textes benötigt.

Sollten Sie einmal eine Zeile vollständig löschen wollen, da diese nicht mehr aktuell ist, so brauchen Sie den Cursor nur in die Zeile zu setzen, die gelöscht werden soll und die F5 Taste zu betätigen.

Es gibt aber auch noch drei andere Möglichkeiten Texte zu löschen:

1. Sie benutzen die RÜCKTASTE um die Buchstaben einzeln zu löschen. 2. Sie benutzen die DELETE-Taste um die Buchstaben auch einzeln zu löschen.Dabei wird der Buchstabe gelöscht, auf dem der Cursor „steht".

3. Sie benutzen die F6 Taste um alle Buchstaben die in der Zeile rechts vom Cursor sind zu löschen. Dazu ein Beispiel:

Der Text:
Bei einer maximalen Druckerleistung von 256 Zeichen pro Sekunde werden EDV-Listen, Manuskripte, Protokolle, Pläne und Geschäftsgrafiken zukünftig schneller ausgedruckt. So sparen Sie Zeit und Geld !

Würden Sie den Cursor in der zweiten Zeile plazieren und die F5-Taste drücken, so hätten Sie damit die zweite Zeile gelöscht. Falls Sie aber in der zweiten Zeile den Cursor vor das Wort WERDEN stellen und die F6-Taste drücken, so würden Sie das Wort WERDEN und alles was sonst noch an der rechten Seite war, löschen. Es bleibt also nur noch das Wort SEKUNDE stehen.

Sollten Sie den Text erweitern wollen, z.B. zwischen die Zeile 2 und 3 noch eine Zeile zwischenzusätzen, so plazieren Sie den Cursor in der Zeile 2 und drücken die F2-Taste. Jetzt ist zwischen den Zeilen 1 und 3 eine Zeile freigeworden. Man kann eine leere Zeile auch anders entstehen lassen. Dazu plaziert man den Cursor in Zeile 3 und drückt die Tastenkombination ALT und A d.h. die ALT-Taste festhalten und die A-Taste drücken und dann beide loslassen. Das Ergebnis ist gleich der Funktion F2 aber bequemer, da Sie den Cursor in die Zeile setzen, die leer werden soll.

Die F7-Taste verbergt eine besondere Funktion. Setzen Sie den Cursor in Zeile 1 zwischen das Wort VON und die Zahl 256 und drücken F8. Die Zeile wird von dieser Funktion an der Stelle, wo sich der Cursor befindet, in zwei Teile geteilt. Dabei wird der Teil an der rechten Seite in die nächste Zeile gesetzt und der Text auf der linken Seite bleibt so wie er war.

Wenn der Text wie bei jeden Editor bearbeitet werden soll, d.h. Buchstaben verschieben, zwischensetzen usw., muß die INS oder INSERT-Taste betätigt werden. Sobald die INS-Taste betätigt worden ist, erscheint ein I in der Command-Zeile. Die Command-Zeile ist eine der untersten Zeilen in der das ROW und das XW sich befinden.

Wenn Sie nicht wollen, daß die Wörter automatisch in die nächste Zeile gesetzt werden wenn die aktuelle Zeile keinen freien Platz mehr hat, so benutzen Sie bitte die Tastenkombination ALT und W.

Beim Laden von PC-TYPE ist diese Funktion immer aktiv. Diese Funktion wird durch das W in der Command-Zeile gekennzeichnet (word-wrap).



TEXTBLÖCKE

PC-TYPE stellt Ihnen einige sehr nützliche Funktionen zur Bearbeitung von Textteilen (Blöcken).

Bevor Sie aber eine der Funktionen nützen können, müssen Sie den Teil des Textes aussuchen, der bearbeitet werden soll.

Sie können z.B. mit der Tastenkombination ALT und L die Zeile makieren in der sich der Cursor befindet oder mit der Tastenkombination CTRL und L einen beliebig großen Text makieren. Dazu müssen Sie den Cursor an den Anfang des Blockes setzen und die Tastenkombination benutzen und dann den Cursor zum Ende des Blockes bewegen und die Tasten CTRL und L noch einmal drücken. Der ausgewählte Text erscheint schwarz auf hellen Untergrund (inverse Darstellung).

Sollten Sie aus Versehen den falschen Text gewählt haben, so können Sie mit den Tasten ALT und U die Makier-Funktion wieder rückgängig machen.

Nun kann der Block, vorrausgesetzt daß Sie die Funktion ALT U nicht benutzt haben, mit den von PC-TYPE zu Verfügung gestellten Funktionen bearbeitet werden.

Sie können einen Block vervielfältigen indem Sie die Tasten ALT und C benutzen. Der Makierte Text wird dabei unter den „Original-Text" gesetzt und der „Original-Text" kann jetzt mit der Löschfunktion für Blöcke (ALT und D) gelöscht werden, falls er überflüßig ist.

Angenommen, Sie schreiben einen Brief worin sich einige Abschnitte ständig wiederholen müssen. Sie brauchen diese dann nicht immer neu einzugeben, sonder benutzen in solchen Fällen die Tastenkombination CTRL und C. Der Block wird dabei an die Stelle kopiert, wo sich der Cursor befindet, d.h. man makiert den Text mit z.B. CTRL und L und benutzt danach die Kopierfunktion CTRL und C und sobald diese Tasten gedrückt worden sind bewegt man den Cursor in die Zeile wo der Text anfangen soll der kopiert wird. Sobald sich der Cursor in der richtigen Zeile befindet müssen Sie von der Tastenkombination CTRL und C nochmals Gebrauch machen. Nun haben Sie den Text vervielfältigt.

Wenn man aber einen Brief geschrieben hat und beim Überprüfen merk, daß ein Teil des Textes nicht an die Stelle gehört an der er sich zur Zeit befindet, so empfehle ich von der Move-Funktion Gebrauch zu machen.

Diese Funktion bedienen Sie genauso wie die oben beschriebene Kopierfunktion, jedoch mit dem Unterschied, daß Sie ALT und M und CTRL und M anstellen von ALT/CTRL und C benutzen.

Der Unterschied zu der Kopierfunktion besteht darin, daß der Block bei ALT und M eine Zeile tiefer gesetzt wird und der „Original-Text" wird gelöscht und bei CTRL und M können Sie wie bei der Kopierfunktion den Text an einen von Ihnen bestimmte Stelle „kopieren". Dabei wird der „Original-Text" auch gelöscht!

Mit der Tastenkombination ALT und J werden die mit ALT-L makierten Zeilen auf die volle Bildschirmbreite verteilt. Ist der Text in der makierten Zeile klein, so werden größere Leerzeichen zwischen die einzelnen Wörter gesetzt. Die Tastenkombination ALT und J kann nur Text behandeln die mit ALT-L makiert worden sind. Versuchen Sie ALT-J bei Texten die mit CTRL-L makiert worden sind aus, so erhalten Sie die Meldung:

Reformatting only permitted when marked block was defined with ALTL

Weiter geht es bei dieser Meldung mit der ENTERoder LEERTASTE. Mit CTRL-J haben Sie die Möglichkeit, anstatt einer Zeile einen ganzen Absatz zu behandeln. Sie brauchen nur den Cursor an eine beliebige Stellen im gewünschten Absatz zu setzen und die ALT und J Tasten zu betätigen.

Auch die Funktionen ALT-R und CTRL-R sind den oben genannten Funktionen ALT-R sehr ähnlich. Die Tastenkombination ALT-R dient dazu,eine mit ALT-L gekennzeichnette Zeile zum linken Rand zu verschieben. Diesmal werden aber bei kleineren Sätzen keine größeren Leerzeichen dazwischen gesetzt !

Wozu man CTRL-R benötigt, wissen Sie höchstwahrscheinlich schon. Sobald Sie die Tastenkombination CTRL-R benutzen wird ein Absatz bis an den linken Rand verschoben.

Mit den beiden Tastenkombinationen ALT und 1 oder ALT und 2 setzen Sie die Zahl der Leerzeichen hinter einen Punkt (.) oder einen Ausrufezeichen (!) oder einen Fragezeichen (?) fest. Bei ALT-1 wird jeweils ein Leerzeichen und bei ALT-2 werden selbstverständlich zwei Leerzeichen stehen gelassen.

An dieser Stelle möchte ich Ihnen zwei interessante und seltene Funktionen vorführen.Mit Hilfe der beiden Funktionen können Sie die mit ALT-L oder CTRL-L makierten Texte auf Kleinschreibung oder Großschrift umwandeln.

Mit ALT-S werden alle Wörter in einen makierten Text KLEIN geschrieben. Mit ALT-T werden alle Wörter in einen makierten Text GROSS geschrieben.

Mit der Funktion ALT-V können Sie die Funktion ALT-J bzw. ALT-R rückgängig machen. Sie brauchen die Zeile, die wieder „normal" werden soll nur mit ALT-L zu makieren und dann die Tasten ALT und V zu drücken. Mit der Tastenkombination CTRL-V können Sie die Texte, die mit den Funktionen CTRL-R oder CTRL-J (die befassen sich mit einen Absatz) behandelt worden sind wieder in den alten Zustand zurückversetzen.

An einigen Texten werden Sie aber merken, daß leider kleine Unterschiede gegenüber den vorherigen Text zu bemerken sind. Besonders einzelne Wörter werden nicht an die linke Seite gesetzt, sondern in die Mitte.

COMMAND-ZEILE

Vielleicht erinnern Sie sich noch die Command-Zeile. Es ist die Zeile in der sich die Buchstaben XW und ROW zahl befinden. Diese Zeile soll nicht nur anzeigen in welcher Zeile Sie sich gerade befinden, sondern sie bietet Ihnen viel mehr als Sie glauben.

Durch das Drücken der ESC-Taste gelangen Sie in die Command-Zeile und beim erneutet Betätigen der ESC-Taste kehren Sie zum Editor zurück.

COMMAND-ZEILE DOS

Die Command-Zeile gibt Ihnen z.B. die Möglichkeit, alle MS-DOS Befehle zu benutzen ohne PC-TYPE zu verlassen.

BEISPIEL:
Angenommen Sie können sich nicht mehr erinnern wie die Datei genau heißt, die Sie bearbeiten möchten. In diesen Fall drücken Sie die ESC-Taste um in die Command-Zeile zu kommen und geben folgendes ein:

dos dir/p

Sobald Sie die F10-Taste betätigt haben (diese „ersetzt" hier ENTER), wird der MS-DOS Befehl ausgeführt. Sie erhalten jetzt alle Dateien die sich im aktuellen Laufwerk befinden auf dem Bildschirm seitenweise gelistet.

Sollten Sie die Diskette mit der richtigen Datei z.B. im Laufwerk A und die PC-TYPE Diskette im Laufwerk B haben, so geben Sie Folgendes ein:

dos dir/p a:

Sie können sich z.B. eine Datei auch ansehen, ohne sie zu laden. Dazu müssen Sie den „Befehl" ändern:

dos type read.me

So können Sie alle Befehle, die Ihnen das Betriebssystem zu Verfügung stellt benutzen. Wichtig ist nur, daß Sie vor jeden MS-DOS Befehl das Wörtchen DOS stellen und wenn nötig einen Pfad. Sie können auch schnell eine Diskette formatieren um den geschriebenen Text zu speichern, falls die alte Diskette keinen Platz mehr hat. Angenommen, Sie verfügen über zwei Laufwerke und im Laufwerk A ist die MS-DOS Diskette und im Laufwerk B die PC-TYPE Diskette:

dos a:format a:

Nach einiger Ladezeit fordert Sie das System auf, eine nicht formatierte Diskette in das Laufwerk A zu legen und die ENTER-Taste zu betätigen.

Was tut man aber wenn man während des Schreibens dringend eine Adresse braucht, die man in einer Adressenverwaltung bewahrt ? Nun, wenn das Adressenverwaltungsprogramm z.B. den Namen ADDRESS trägt, dann muß Folgendes in die Command-Zeile eingegeben werden:

dos address

Sie können so selbstverständlich jedes Programm laden, vorrausgesetzt Ihr PC besitzt einen ausreichend großen Speicher. Bei einen PC mit 256 KB RAM darf mit Schwierigkeiten gerechnet werden.

COMMAND-ZEILE DATEI

Um eine Datei (ASCII-Datei) zu laden, müssen Sie den Befehl GET in der Command-Zeile benutzen. Eine Datei namens TEXT1.TXT wird so geladen:

get text1.txt

Jetzt können Sie die Datei TEXT1.TXT auf den Bildschirm sehen und bearbeiten. Es gibt da aber noch eine Datei auf der Diskette die den Namen TAB.TXT trägt. In dieser Datei befindet sich eine Tabelle die Sie im aktuellen text (TEXT1.TXT) benötigen würden.

Hier ein Ausschnitt des Textes der Datei TEXT1.TXT: Endlich haben Sie die Leistung eines ausgewachsenen PC's mit den „kleinen" Laptop T1000 immer dabei ! Ein Vergleich eines Noname PC's mit dem TOSHIBA T1000: Es ist deutlich zu sehen,das der T1000 in einigen Gebieten mehr leistet als der Noname XT.

Der Vergleich befindet sich als Tabelle in der Datei TAB.TXT und wird jetzt benötigt.Um die Tabelle in der Datei TAB.TXT in den Text der Datei TEXT1.TXT einzubinden, müssen Sie zuerst den Cursor an die Stelle Setzen, wo die Tabelle anfangen soll. In unseren Fall ist es die Zeile 4.

Sobald sich der Cursor an der richtigen Stelle befindet muß die ESC-Taste einmal gedrückt werden um in die Command-Zeile zu kommen.Dann geben Sie folgendes ein:

get tab.txt

Der Text (in unseren Fall eine ASCII-Tabelle) aus der Datei TAB.TXT wird in der Zeile hinter dem Cursor anfangen. In den meisten Fällen gibt es vor und hinter der Tabelle einen Text, Dieser Text soll aber nicht in im aktuellen Text aufgenommen werden! Wenn die Tabelle in der Datei TAB.TXT z.B. in der Zeile 4 ihren Anfang hat und in der Zeile 15 endet, so müssen Sie den Befehl in der Command-Zeile ändern:

get tab.txt 4 15

Es ist von Bedeutung, daß zwischen den Zahlen ein Leerzeichen bleibt !

Folgende Möglichkeiten von GET gibt es noch:

get tab.txt 1 14

Es wird die Tabelle und der Text vor der Tabelle in die aktuelle Datei eingebunden.

get tab.txt 14 25

Es wird die Tabelle und der Text hinter der Tabelle bis zu der Zeile 25 in die aktuelle Datei eingebunden. Sie können jede Zahl verwenden.

Fortsetzung folgt



Glyphix

Die Lübecker Firma EUROCOMP hat mit GLYPHIX skalierbare Schriften für Microsoft Word und WordPerfect auf dem HP LaserJet herausgebracht.

GLYPHIX ist ein Schriftengenerator für HP LaserJet und HP DeskJet, der im Hintergrund von Microsoft Word und WordPerfect abläuft. Dabei benötigt GLYPHIX nur einen Bruchteil der Plattenkapazität, die normale Download—Fonts benötigen. Und das kann GLYPHIX im Vergleich zu den herkömmlichen Soft—Fonts ohne Zeitverlust.

Im GLYPHIX—Basisset sind bereits vier Schriften, nämlich „Tymes Roman“, „Helvenica“, „Rockland“ und „Exchequer Script“ enthalten. Da sämtliche Fonts als Vektorbeschreibung angelegt sind, können diese in beliebigen Größen zwischen 3 und 120 Punkt ausgedruckt werden. Weiterhin unterstützt werden Fettdruck, Kursiv, invertierter Druck und Umrisse (auch mit Füllmustern).

Sollten die im Basisset enthaltenen Schriften nicht ausreichen, können bis zu 50 zusätzliche Schriftarten hinzugekauft werden. Darunter sind so bekannte Schriften wie z. B. „Avant Guard“, „Century Schoolbook“, „Courier“, „Futuri“ etc. Auch diese Schriften können in beliebigen Größen und in verschiedenen Darstellungsarten ausgedruckt werden.

Der Preis für das Basisset beträgt DM 398, jede weitere Schriftart ist für DM 149 zu haben.

Kontakt:
Eurocomp
Seelandstr. 15
D-2400 Lübeck 14
Telefon (0451) 3909183
Telefax (0451) 3909110

DAS GLYPHIX-BASISSET FÜR 398 DM:

4 SCHRIFTEN

Tymes Roman 0123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzäöü
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖÜ

Helvenica 0123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzäöü
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖÜ

Rockland 0123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzäöü
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖÜ

Exchequer Script 0123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzäöü
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖÜ

2 DICKTEN NORMAL **FETT**

2 ORIENTIERUNGEN AUFRECHT *KURSIV*

8 DARSTELLUNGEN NORMAL — MIT SCHATTEN — INVERTIERT — HELL INVERTIERT — HORIZONTAL GESTR. — DIAGONAL GESTR. — UMRISSEN — GRAU UMRISSEN

118 GRÖSSEN VON . BIS 120 PUNKT

194 ZEICHEN
!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@^_'[\]{|}~ªº¿¬½¼¡«»±±·²
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyzÇ
üéâäàåçêëèïîìÄÅÉæÆôöòûùÿÖÜ¢£¥ƒáíóúñÑßµ

1 SYMBOLSCHRIFT

1 LINIENSCHRIFT

3.662.765 VERSCHIEDENE ZEICHEN!

Brother Fax-325,M

Neuer Fernkopierer mit Memory-Funktion

Von Brother gibt es jetzt den neuen Fernkopierer Fax-325M. Dieses Modell ist eine Variante des bereits erhältlichen Fax-325 und verfügt zusätzlich über einen Sendespeicher von 256 KB.

Weitere Funktionen des Gerätes sind die Rundsendemöglichkeit an bis zu 40 Adressen in 10 Gruppen und die Übertragung im „Superfein-Modus“ mit einer Auflösung von 15,4 Zeilen/mm. Für mehr Bedienerkomfort sollen die Möglichkeiten des Fernabrufs und das 2-zeilige Display sorgen. Im Handel wird der Fernkopierer für ca. DM 3000,erhältlich sein.

Kontakt:
Brother International GmbH,
Im Rosengarten 14,
W-6368 Bad Vilbel,
Telefon (06101) 8050

IMPRESSUM

Herausgeber:
Erwin Simon

Vertrieb:
Jürgen Plötz (07 31) 9 27 77-12

Verwaltung/Buchhaltung:
Sonja Munkenast (07 31) 9 27 77-0

Anzeigen/Werbung:
Erwin Simon (07 31) 9 27 77-10

Satz + Litho:
Ziegler & Schmalz Satz Repro GmbH
Steinerne Furt 72, W-8900 Augsburg

Druck:
Eugen Ruß
Vorarlberger Zeitungsverlag
und Druckerei Ges. m. b. H.
Kirchstraße 35, A-6900 Bregenz

Verlag:
Verlag Erwin Simon
Eberhardt-Finckh-Straße 3, W-7900 Ulm
Telefon (07 31) 9 27 77-0
Telefax (07 31) 9 27 77-40

Redaktion:
Andreas Hirtz
Telefon (07346) 5974

PD-Versand:
Heinz Simon
Michael Finnendahl
Tel. (0731) 37639, Telefax (0731) 37630

Abo-Verwaltung:
Claudio Fiamingo
Claudia Izeli
Tel. (0731) 37638, Telefax (0731) 37630

Bankverbindungen:

Deutsche Bank Ulm
(BLZ 63070088) Kto.-Nr. 179812

Postgiroamt Stuttgart
(BLZ 60010070) Kto.-Nr. 75920-705

Der DISC-EDV-REPORT erscheint zwölfmal jährlich in der BRD, Schweiz und Österreich.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Datenträger und Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Für auf dem Transportweg zu Schaden gekommene Disketten können wir keine Haftung übernehmen.

Aus Kulanzgründen erhält der Käufer bei Einsendung der Originaldiskette und der Zeitschrift die jeweilige Version kostenlos. Er muß jedoch für Porto und Verpackung pauschal DM 2,50 beilegen.

Für Schäden, die durch die Verwendung der Software auf der Diskette entstehen, übernimmt der Verlag keine Haftung.

Sie sind noch zu haben!

DISC-EDV-REPORT 1990

Fehlt Ihnen noch ein Heft in Ihrer Sammlung?
Alte Ausgaben können Sie direkt beim Verlag nachbestellen.



















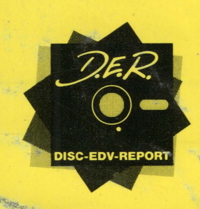




DISC-EDV-REPORT
Die Softwarezeitschrift mit Diskette.

Mit Anwendungssoftware, Utilities und Spielen, alles was ein Computerherz begehrt. Im redaktionellen Teil finden Sie das neueste vom Softwaremarkt, neue Programme und neue Spiele. Inkl. Kursen für MS-Dos, Turbo-Pascal Modula-2 und C. Fachwissen und Quellcodes. Der DISC-EDV-REPORT führt Sie in lockerer Art und Weise durch die Welt der Computer.

Preise für die Hefte:
Ausgaben 1-3/1990 je DM 9,60
Ausgaben 4-12/1990 je DM 14,80



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard -Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639 · Schweiz 0049-731-37639